Vol.123
1・2・3を記念して、豪華プレゼント&MCシール付き!
電撃PlayStation
プレイステーション
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年11月12日発行(隔週金曜日発行)第5巻第30号通巻119号
1999 11/12
定価490YEN
123号記念企画
特別付録
メモリーカードシール
合計888名に当たる!
大感謝プレゼント
徹底攻略
バイオハザード3ラストエスケープ
ジョジョの奇妙な冒険/夕闇通り探検隊
RPG NEXT GENERATION
第2弾 16タイトル一挙63P!!
最新情報
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
リトルプリンセスマール王国の人形姫2/クロノ・クロス/クロノ・トリガー
レジェンド オブ ドラグーン/ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ほか
徹底攻略
アークザラッドIII
ワイルドアームズ 2ndイグニッション
デュープリズム
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
ジルオール/かえるの絵本 なくした記憶を求めて
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

第28回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

PlayStation
標準価格 15,000円（税抜）

PocketStation
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 （株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

―はい、こちら中野坂上SCEビルです。本日、こちらにてポケステ用ゲームの新作記者発表が、英語であるとのことです。ゲーム業界のさらなるグローバル化に一石を投じるものと思われ、ただいま記者室は興奮で異様な雰囲気につつまれています。あ、担当者が出てきました。なんと、ステハニー☆林が記者発表をするようです!…大丈夫でしょうか?
（ザワザワザワ）
林「*Ladies and Gentlmen*」
（しーん）
林「*My name is Dynamite☆Sexy☆Honey☆Hayashi, don't you?*」
（ザワザワザワ）
林「シチュー、電柱, *I want you*」
（しーん）
林「*Well, new game "ポケ単" very good agree?*」
―新作ゲームというのは『ポケ単』のことのようです。受験生にも趣味の英語にもお役立ちのゲームですね。
林「*"ポケステ" giant big mountain!*」
―たぶん、ポケステの世界が広がった、と言いたいのだと思われます。確かに、実際に役立つゲームは今まであまりありませんでした。
林「*"ポケ単" not study puzzle monkey magic, Oh yeah!*」
―たぶん、英単語を暗記するという感覚じゃなくて、パズル感覚でついついクセになり覚えてしまうところがスゴイ、と言いたいのだと思われます。
林「*"サトウマサヒコ" love me tender. He want play with me*」
―発案者の佐藤雅彦氏は、あの「IQシリーズ」を手懸けた方。このゲームは、にがてなものでも遊びを加えると楽しくなるという発想から生まれた。
林「*Pretty "ハニー" change to fire dance super model*」
―それに、可愛い案内役のスペクターが色々変身して、あなたの英語魂に火をつけます。
林「チョット!聞いてると、ぜんぜんキチンと訳してないじゃない!」
―ダッテ、ぜんぜんキチンとゲームの紹介してないじゃないですか!
林「これからよ、ハニーのショータイムは。今日のためにキムチダイエットしてきたんだから」
―ショータイムじゃなくて、『ポケ単』の記者発表です!
林「そうとも言います。英語は高度すぎて記者のみなさん理解できないでしょうから、日本語で」
―では『ポケ単』は社会にどのような影響を及ぼすと思われますか?
林「2つあります。まず、片手の操作で1600の英単語がカンタンに覚えられてしまうので、これを期に日本のグローバル化に拍車がかかる。つぎにデカパイの天野が、これを期に英語を覚えて社長秘書の座をねらうようになった。ハニーの座もデカパイにゆさぶりをかけられるかもしれない。…ヤツとはいつか勝負の時がくるわ」
―はあ。…ん?なんか匂いませんか?
林「そう?」
―林さんがつついてるキムチじゃないですか?そんな、記者会見中に食べないでください。ほら。
林「取り上げないで!さもないともっと臭いもの出すわよ!」
―以上、『ポケ単』の記者発表。SCEビルからでした。

今月のタコゲー　タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事でありますッ、押忍。

アーケードの大人気ゲームに、ストーリーモードを搭載しパワーアップ。

ポケットステーション対応

ジョジョの奇妙な冒険
対戦格闘
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

PSと共に育ったアーク。今度は青空の下に生きる少年少女たちの物語。

ポケットステーション対応

アークザラッドⅢ
RPG
標準価格 6,800円（税抜）2枚組
10月28日発売予定
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

2人のキャラから選択。全く違う2つのファンタジーが楽しめる。

DEWPRISM
アクションRPG
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）スクウェア

呪いでカエルになった主人公は人間に戻れるのか。期限は一年。

かえるの絵本 〜なくした記憶を求めて〜
ファンタジック育成RPG
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ビクターインタラクティブソフトウェア

元気爆発の野生児トンバが繰り広げる大冒険。イベント満載で楽しいぞ。

トンバ!ザ・ワイルドアドベンチャー
3Dアクションアドベンチャー
標準価格 5,800円（税抜）
10月28日発売
（株）ウーピーキャンプ

生誕20周年記念。なんとパックマンが3Dアクションになって蘇る。

パックマンワールド 20th アニバーサリー
3Dアクションアドベンチャー
標準価格 4,800円（税抜）
11月2日発売 （株）ナムコ

優香、子育てって
愛とムチだと思うの。

最新版、99年度のレースプログラムに対応！

JRA発表の最新レースプログラムに、いちはやく対応。実際と同じスケジュールでゲームを楽しむことができます。また、レースシーンのグラフィックも全面リニューアル。なめらかな馬の動き、描きこまれた背景など、テレビ中継さながらの臨場感です。

人気のブリーダーズカップ、さらにパワーアップ！

今回新たに『スプリント』（芝1200メートル）が加わり、各レースの天候、馬場状態も自由に設定できるようになりました。さらに、全10戦の総合ポイントを争うBCグランプリ、レースごとに最下位の馬が脱落していくBCサバイバルの、二つの遊び方も新登場です。

シリーズ初、ポケットステーション対応！
ポケットダビスタ（ポケダビ）新登場！

馬データが送受信できる！

育てた馬を、通信機能を使って他のプレイヤーと交換することで、ダビスタの世界がさらに広がります。

ブリーダーズカップが楽しめる！

育てた馬のデータをポケステに取り込めば、4頭立てのブリーダーズカップがいつでも手軽に楽しめます。

お求めは、ゲーム販売店および下記のコンビニでどうぞ。

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

PocketStation
対応

難問に答えて父の威厳を見せつけてやる!!

トレンディなことなら私におまかせ!

一般常識は子供に負けられないわね

テレビやマンガの問題はボクがいちばんさ!!

「円に内接する四角形の対辺の積の差は対角線の積に等しい」という定理をなんという?

ファッション用語で「トップファッションモデル」のことを特に何と呼ぶ?

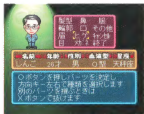
人のうわさは一時的なものであるという意味のことわざ「人のうわさも???日」

「勇者王ガオガイガー」は勇者シリーズの何作目?

歳(とし)の差なんてカンケーない!!

「年齢別出題システム」でクイズバトルにハンデが設定可能!!
ゲームのスタート時にプレイヤーの歳を入力すると、
出題がその年代にそった傾向になるんだ。
つまり、キッズもヤングも、ミドルもシルバーも同じ難易度で戦えるってワケ。
これで家族みんなが対等な条件で、アツく楽しく遊べるぞ!!

ルーレットでコマを進め、
クイズに答えるだけ!

クイズがなんと10000問!
どれだけ正解できるかな?

年齢別出題システムで、
家族みんなが楽しめる!

NOW ON SALE! ¥5,800(税別)
※価格は希望小売価格です。

〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp

1999.11-12 Vol.123

Contents

Game Index

電撃特報

RPG NEXT GENERATION 第2弾

SPECIAL

攻略Station

電撃SoftStation

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

明日への新たな一歩を刻むメモリアル… 123号記念 SPECIAL PRESENT

なんとＤＰＳも今号で123号！日頃から応援してくれる読者のみなさんに感謝の気持ちを込めて、今回は大プレゼント。当選者数は前号の約22倍、驚愕の888名様！

発売まで待ちきれない話題の大作!!

3タイトル合計 123本

ワン・ツー・スリーの気持ちのいい数字を記念して、この冬発売の超話題作3タイトルを41本ずつ合計123名様に！

1『レジェンド オブ ドラグーン』（提供:SCEI）

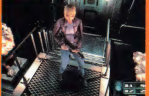
伝説の戦士になり、愛と感動の冒険へ出かけたいキミに…

剣と魔法と竜の正統派ファンタジー世界を旅するＲＰＧ。美麗なムービーと壮大なストーリー、独特の戦闘システムが魅力だ。

◀ＣＤ４枚組の大ボリュームで、冬中遊べること間違いなし！！

41名

2『パラサイト・イヴ 2』（提供:スクウェア）

ミステリアスでホラー！映画のような雰囲気に酔いしれたいキミに…

ＲＰＧからＡＶＧへと変化を遂げた『パラサイト・イヴ 2』。この冬、再びミトコンドリアの反乱が始まり、アヤが帰ってくる。

◀N.Y.での戦いから3年。アヤの戦いは終わっていなかった…。

41名

3『ときめきメモリアル2』限定版（提供:コナミ）

かわいい女のコたちとラブラブ♥でホットな日々を過ごしたいキミに…

早くも話題集中の『ときめきメモリアル２』!! なんと今回はクリアピンクのポケステや、携帯ストラップも同梱の限定版をプレゼント！

◀ヒロインたちが、キミの名前を呼んでくれる！ それだけで満足！

41名

4 愛されて123号 電撃PlayStationオリジナル図書カード

創刊100号完売記念に引き続き、またしてもポリタンとお姉さんの描き下ろしイラスト（予定）を使用した、ＤＰＳオリジナルの図書カード（490円分）を作成しました！ もちろん123号のメモリアル品なので、今回を逃したら二度と手に入れることはできません。その分、当選者数も一品の数としては過去最高の500名様だ!!

（提供:メディアワークス）

500名

オリジナルグッズ

今回もメーカー各社様のご協力によりたくさんのグッズが集まりました！ １つしか選べないので、本当に欲しいと思うものをじっくり考えて決めてください。あとは魂を込めて応募!!

5 ナムコオリジナルグッズセット

ナムコのロゴが入ったミニリュック。カワイイ外見、しっかりした作りで実用度も高い逸品！同じくロゴ入りトランプとセットでプレゼント！

（提供:ナムコ） 3名

6『マール王国の人形姫』&『リトルプリンセス』グッズセット

『リトプリ』３枚組テレカと、『マール』の設定資料のセット。

（提供:日本一ソフトウェア） 3名

7「悠久音楽祭～エンフィールドからのシープクレスト～」ペア招待券

来る11月21日に、東京は五反田の「ゆうぽうと簡易保険ホール」で開催される『悠久』ファンのためのコンサートに10組20名様を御招待。

（提供:メディアワークス） 10組

PSソフト

今年発売された人気作&これから発売の話題作から、22タイトル86本をプレゼント。じっくり吟味してこれだと思う作品を選んでください。

42『アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら』

豊富なミニゲームときれいなアニメムービーで『さくら』を知らない人にも楽しめる１本だ。

（提供:アリカ） 10名

43『THE TOWER OF BABEL』

（提供:テクノソレイユ） 3名

44『装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢』

（提供:タカラ） 3名

45『ビシバシスペシャル2』

（提供:コナミ） 3名

46『破壊王』

（提供:ファブ・コミュニケーションズ） 3名

47『ヴァンダルハーツII ～天上の門～』

（提供:コナミ） 3名

48『君の気持ち、僕のこころ』

（提供:タカラ） 3名

49『クイズだらけの人生ゲーム』

（提供:タカラ） 3名

50『グリントグリッター』

（提供:コナミ） 3名

51『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

（提供:カプコン） 2名

52『ツインズストーリー きみにつたえたくて…』

（提供:バンサーソフトウェア） 3名

53『バイオハザード3 ラスト エスケープ』（提供:カプコン）

新要素満載で、今まで以上にやり込み度が増した『バイオ』。キミは生き残り、ラクーンシティを脱出できるか？

3名

※雑誌公正競争規約の定めによりこの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

P.178のアンケートハガキで応募！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1
恋と冒険！　ロマンあふれる
期待の海洋探険AVGの
システム&ストーリーを徹底紹介！
マリナ：　うふふっ
せっかくだから思いっきり、
ショッピングを楽しもうよ！
ISLAND
GREAT BERGER'S
パナシェ：　神さまに仕える私には、
本当に最初で最後のデートかも
しれないから…
SEASIDE
エリッサ：　わ、私は、全然、平気ですぅ…
ワ、ワタルさんと一緒ですし…
ルーリー：　今日は、ルーリーにとって
一生忘れられない日になった
みゅう…
ハッピィサルベージ
HAPPY SALVAGE
カワイイ女の子たちと一緒に南の島で大冒険……魅力的なシチュエーションで物語が描かれる『ハッピィサルベージ』。今回は、システムからストーリー、OPムービーなど、本作の見どころを一挙大公開だ!!
ハッピィサルベージ
2月（予）
AVG
▶¥5,800（予）　▶メディアワークス
▶MC（ブロック数未定）
©スタジオコミックス・Media Works Inc.
DENGEKI SCOOP
▼
ハッピィサルベージ

CHECKPOINT 1

広大な海を舞台に描かれる冒険物語

物語の舞台となるのは、フランクリン公国領にある小島、ハルクイン島。ワタル(主人公)は、この島を中心として、財宝が眠る海へと旅立つことになる。また、島では女の子をはじめ、いろいろな人物との出会いがドラマチックに描かれていくぞ。

▲「センチメンタルグラフティ」の大倉らいた氏が企画・原案。

◀未知なる財宝を求めて、危険が渦巻く海の底へ。

CHECKPOINT 2

緒方剛志氏が描く魅力的なキャラたち

キャラクターデザインを手掛けるのは、「ブギーポップは笑わない」(電撃アニメーションマガジン連載中)などで人急上昇中の緒方剛志氏。そして、ゲーム中のイラストは「妖刀伝」などの作画監督を担当した大貫健一氏が手がけているぞ。

◀▲恋に敏感なお年頃の美少女から年上のお姉さんまで、いろいろなタイプの女の子が登場する。キミ好みの女の子はいるかな？

CHECKPOINT 3

女の子との会話が楽しめるAVGパート

このゲームには、個性的でかわいい女の子たちが数多く登場する。そんな彼女たちと会話できるのが、このAVGパートだ。会話のバリエーションも実に豊富で、女の子と話しているようなドキドキ感が味わえるぞ。

▶笑ったり、怒ったり、泣いたり……女の子はとっても表情豊か。

▲日常の出来事や自分の夢など、いろいろな話題で会話を盛り上げてくれるぞ。

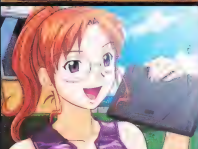
CHECKPOINT 4

ACT要素満載のサルベージパート

サルベージパートでは、ワタルを操作して海底マップを探索し、財宝を回収することが目的。また、アイテムを使った多彩なアクションも可能になっており、ナイフで海草を切ったり、水中銃でサメやウツボなどの海洋生物を撃退することができる。操作方法も簡単なので、初心者でも気軽に楽しめるのだ。

▲海底では数々の難関がワタルを待ち受ける。アクションを駆使して、突破せよ！

◀海底には、さまざまな洞窟や遺跡が存在しているのだ。

Character ・キャラクター・

ストーリーを彩る個性豊かなキャラクターたち

ここでは、注目のストーリー&個性派ぞろいの登場キャラクターを徹底チェック!! ワタルがサルベージャーになるまでの経緯や、各キャラクターのプロフィールなど、設定面から本作の魅力に迫っていこう。

父親が莫大な借金を残して行方不明に!?

ある日、ワタルはサルベージを生業とする父親と叔父（マリナの父親）が行方不明になったことを知る。詳しい事情を聞くため、フランクリン公国領・ハルクイン島を訪れたワタルは、そこでマリナと再会。2人は、父親たちが公国に莫大な借金をしていた事実を聞かされる。そして、2人は借金を返すため、サルベージャーとなることを決意するが……。

「サルベージャー」って一体どんな職業なの？

サルベージャーとは、海に眠っている財宝の発掘を生業とする人々のこと。しかし、海の中にはサメなどの危険生物が存在し、さまざまなアクシデントが伴う危険な仕事である。

▲海底には金銀財宝がいっぱい！　ここで発掘した財宝を売って借金を返していくのだ。

物語の主役は、ワタルとたくさんの女の子たち

物語の中心となるのは、ワタルと8人の女の子。彼らが体験する不思議な冒険の旅が、ときにはシリアスに、ときにはコメディタッチで描かれ、プレイヤーを魅了するぞ。

▶サルベージを通じて、さまざまな人々との触れ合いが描かれる。

海洋考古学を専攻する大学生

七海ワタル

CV 佐藤勇

▶果たして、ワタルは借金を全額返済することができるのか？

本編の主人公。ハルクイン島の南に位置するパーキット島の大学で海洋考古学を専攻するごく普通の青年。穏やかな性格の持ち主で、女の子にはとくに優しい。父親が行方不明になったのをきっかけに、サルベージを行うことになる。肉体労働よりも頭脳労働のほうが得意。

「ふふっ、まかせてよ…」

ワタルの従妹であり、幼なじみの女の子。ミッション系の学校に通っていたが、行方不明の父親を捜すためにハルクイン島を訪れる。幼い頃からワタルに想いを寄せているが、勝ち気な性格が災いして素直になれずにいる。将来の夢は、ワタルと結婚して、つつましくも幸福な生活を送ること。

▼父親の行方不明をきっかけに、ワタルと再会したマリナ。早くも甘い恋の予感が……。

七海マリナ

CV 増田ゆき

ちょっと勝ち気な幼なじみ

パートナー

主人公をサポートしてくれる7人の女の子

海底の探索（サルベージパート）には、１人の女の子をパートナーとして連れていくことが可能。パートナーは、潜水艇に乗って海底を探索してくれるぞ。また、女の子には「単独行動は多いが、希少な財宝を発掘する確率が高い」といったように、それぞれに性格が設定されているので状況に応じて選択することが重要になってくる。ちなみに、海底を探索している間は、パートナーの女の子との親密度が高まっていくので、仲よくなりたい子を誘うのもイイかも。

◀▲女の子たちは、それぞれの個性を生かして、ワタルの冒険をサポートしてくれる。

純真無垢な美少女 ルーリー

CV 坂口あや

ワタルのお嫁さんになることを夢見る女の子。実はフランクリン公国の王女で、ウサギやぬいぐるみなどの可愛い物が大好き。10歳。

気弱なメカ好き少女 エリッサ

CV 横手久美子

体が弱い内気な女の子。メカに強く、さまざまなガラクタを組み合わせて、サルベージに役立つ機械を作り出す。15歳。

キャプテン・モンドの子孫 ミランダ

CV 氷上恭子

南洋を席巻した海賊・モンドの子孫。幼い頃に両親を失い、弟の病気を治すための手術代をサルベージで稼いでいる。19歳。

謎の民マハロ族の末裔 ラナイ

CV 大谷育江

古くから南洋の島々に住んでいた謎の民族・マハロ族の末裔。明るく活発で素潜りが大得意。16歳。

パーキット大学の助教授 ロシディ・スギヤマ

CV 金月真美

海洋考古学部の美人助教授。大人の色香が漂う魅力的な女性で、ワタルも密かに憧れていた。海底遺跡を探し続けている。26歳。

謎に包まれた自動機械人形 アルマ

CV 黒崎彩子

今は亡き17世紀の大発明家ジーンが、病死した愛娘をモデルに作った自動機械人形。現在は博士の墓守として、どこかの海底に眠っているらしい。

内気な性格のシスター見習い パナシェ

CV 高森奈緒

パーキット島の教会兼病院でシスター見習いをしていた女の子。そこで当時大学生だったワタルと出会い、恋心を抱く。17歳。

独自のセンスが光るシステムを詳細解説!!

System

・システム・

斬新かつ画期的なアイデアが満載の『ハッピィサルベージ』。その詳細が明らかになった今回は、ゲームの流れに合わせて基本システムを紹介!! 本作ならではの魅力的な要素を詳しく説明していくので、絶対にチェックだ!

このゲームは、冒険の準備や女の子とのデートができるAVGパートと、ナイフやハンマーなどを使い分けて海底に眠る隠された財宝を見つけだす、ACT要素の強いサルベージパートの2つに分けられる。チャートを見ればわかるように、この2つを繰り返していくことで、ゲームが進行していくぞ。とくにサルベージパートは、探索する場所によって装備を変更したり、海底に潜むサメや酸素残量との戦い、そしてまだ見ぬ海底遺跡など、海底探索ならではの緊張感が満喫できるのだ。

◀▲AVGパートとサルベージパートを、交互に繰り返しながらお金を稼いでいく。そうして、借金を全額返済するとエンディングを見ることができるのだ。

基本的なゲームの流れ

街マップ
(アイテムの売買、情報の収集etc…)

AVGパート

冒険の準備や女の子とのコミュニケーション

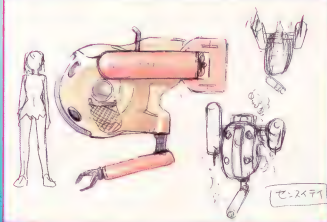
このパートでは、RPGのように町の中を自由に移動することが可能。情報収集やアイテムの売買、発掘した財宝の鑑定、船のパワーアップなど、主に冒険の準備を行うことになるぞ。また、町を移動している途中で女の子に出会うと、会話シーンへと移行する。女の子には親密度が設定されていて、会話を重ねることによって、より親密になっていくぞ。

▲ここで、冒険に必要となるアイテムを購入するのだ。

▼この画面が会話シーン。女の子とのコミュニケーションを楽しもう!

▲仲よくなれば、女の子をデートに誘うことができるぞ。

ハルクイン島を拠点に広大な海原へ!!

サルベージポイントへは、港から船に乗って移動する。また、ここからパーキット島や、お金持ちしか入れない高級リゾート地などの島々に渡ることも可能。さまざまな情報をもとに、それらのスポットを探して、徐々に行動範囲を広げていくことになるのだ。

サルベージパート

財宝を求めて借金を全額返済!!

AVGパートからサルベージパートまでの流れは、大きく3つに分類される。まず最初に冒険の準備、次に海底の探索、最後に獲得した財宝の売買だ。サルベージ中に酸素がなくなると、酸素タンクを使用している場合は所持金が半分になり、アイテムを失ってしまう。また、素潜りの場合は即ゲームオーバーになるので、無理は禁物だ。

◀より多くの財宝を集めて、一刻も早く借金を返済するのだ。

◀遺跡や洞窟、沈没船の中などいろいろな場所を探索できる。

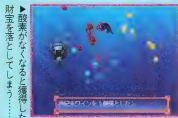
●サルベージの手順●

1 サルベージに必要な物資を調達する

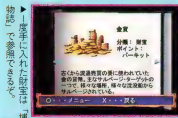
サルベージは、酸素タンクを使うダイビングと素潜りの2種類がある。また、パーツを交換して船をパワーアップさせれば、より遠くへ移動できる。進入が困難な場所ほど高価な財宝を獲得できるぞ。

▶サルベージに必要なアイテムは島のお店で購入できるぞ。

2 サルベージポイントへ移動して海底を探索

サルベージポイントへ移動したら、パートナーを決定して、いよいよ作業開始！　酸素がなくなるまでの間に海底を探索して、財宝を発掘しよう。敵の攻撃を受けると、酸素が大量に減るぞ。

▶酸素がなくなると獲得した財宝を落としてしまう……。

3 発見した財宝をハルクイン島へ持ち帰る

獲得した財宝はお店に売って、借金を返すもよし、次の冒険の資金にするもよし、使い方はキミの自由。ただし、お店によって財宝の買い取り額が違うので、情報集めも必要なのだ。

▶一度手に入れた財宝は「博物誌」で参照できるぞ。

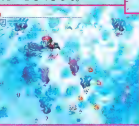
そのほかにも魅力的な要素が盛りだくさん!!

これまでサルベージパートの魅力を紹介したが、ほかにも楽しい要素が満載。遺跡や洞窟には、さまざまな謎解きや仕掛けがいくつも存在し、あっと驚く展開が待っている。また、ガラクタから宝石まで、財宝の種類は実に100以上！　集めた財宝は「博物誌」に記録されるので、コレクション的な要素もバッチリ。やり込むほどに、その奥深さが味わえるぞ。

▲多彩な趣向が凝らされたさまざまな謎を、キミは解くことができるかな？

▼カメのような大型の生物の背中に乗ることもできるぞ。

沈没船を発見!!

▲ワタルの目の前に現れた巨大な沈没船。その中には何が!?

ボス戦もあるぞ!!

▼沈没船の奥には巨大なイカが!!　果たして、ワタルは無事に生還できるのか……？

サルベージャー必須の七つ道具

ここでは、ワタルが使う七つ道具を紹介！　それぞれ用途が異なる七つ道具を使いこなすことが、効率よく財宝を獲得するコツだぞ。

ナイフ 1

ワカメなどの海草を切って、根っこに埋まっている財宝を回収することが可能。

七つ道具がレベルアップ! より多彩な使い方が可能に!!

七つ道具は、カスタムアイテムを使うことでレベルUPする。例えば、ナイフならより大きな海草が切れるようになる、という具合に強化されるのだ。

ハンマー 2

貝を叩いて口を開かせることができる。貝の中に財宝が入っていることもあるぞ。

シャベル 3

砂山を掘って、地中に埋まっている財宝を回収することができる。

水中銃 4

サメやウツボなど、ワタルを襲ってくる海洋生物を撃退するためアイテム。

▶道具を使うと画面上のCP（道具の熟練度）が上昇するぞ。

ドリル 5

堅く閉ざされた扉を、ドリルで強引に開けることができる。

モーター 6

酸素の消費量を抑えて、高速移動ができる。長時間潜るためのアイテム。

探知機 7

財宝のある場所を探知するアイテム。物陰に隠れた財宝を発見するときに重宝する。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

魅力的な女の子と冒険に出よう!!

この『ルナ・ウイング　時を越えた聖戦』は、魅力的な女の子たちとの恋愛要素を盛り込んだS・RPG。物語は、魔法やモンスターが存在する幻想的な世界を舞台に展開されていくぞ。プレイヤーは、主人公のレシオンとなって、たくさんの女の子と出会い、そして冒険を通じて成長していくことになるのだ。今回は、本作のストーリーやキャラクター、システムなど、その魅力に迫るぞ!!

隠れた才能を秘めた青年

●●●STORY●●●

主人公レシオンは、セラ教を信仰するトリスタン王国で平和な時を過ごしていた。しかしある日、敵国ベルガードの兵士に母親を殺害されてしまう。復讐に燃える彼は神聖騎士団に入団。実力で飛空艇を勝ち取り、戦いの旅に出るのだった…。

▶レシオンは女の子たちと一緒にベルガード討伐の旅に出るが……。

レシオン(CV:高橋直純)

セラの民を母親に、ベルガードの民を父に持つ主人公。騎士団に入団して間もなく、中隊長に任命されるほどの実力者。

不思議な力を持つ謎の少女

ともに戦う仲間たち

ルル(CV:清水香里)

名前以外はすべてが謎に包まれている10歳の女の子。突然、空から舞い降りたり、未来を予知したりと、不思議な能力を持っている。内気な性格で、甘えん坊。

レシオンの幼なじみ

セシル(CV:南央美)

ちょっと勝ち気な17歳の女の子。レシオンとは幼なじみであり、親友のような間柄。神聖騎士団に入ったレシオンのあとを追うように入団し、弓術士となる。

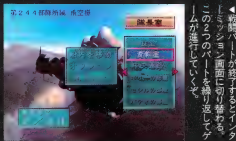
LUNAR WING ルナ・ウイング 時を越えた聖戦

キュートで可愛い女の子がたくさん登場するS・RPG『ルナ・ウイング』の魅力を一挙大公開!!

ルナ・ウイング
時を越えた聖戦

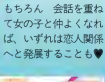
2/24 S・RPG	▶¥6,800 ▶翔泳社 ▶MC(ブロック数未定)

ゲームの基軸となる2つのパートを紹介するぞ!!

ゲームのメインになるのは、ミッションクリア型S・RPGのシステムを採用しているバトルシーンだ。また、各ミッションをクリアするとインターミッションが挿入され、飛空艇内の移動や女の子との会話など、さまざまなコマンドを実行することができるぞ。ここでは2つのパートを詳しく紹介していこう。

◀戦闘パートが終了するとインターミッション画面に切り替わる。この2つのパートを繰り返してゲームが進行していくぞ。

インターミッション

女の子とコミュニケーションをとろう!

このパートでは、飛空艇内を自由に移動することができる。食堂や通路など、さまざまな場所へ移動して女の子に出会うと、会話イベントが発生する。また、それぞれの女の子には恋愛値が設定されていて、会話することで主人公との仲が深まっていくぞ。もちろん、会話を重ねて女の子と仲よくなれば、いずれは恋人関係へと発展することも♥

▲女の子たちの恋愛値を確認することもできるぞ。

▶女の子に囲まれて旅するというシチュエーションも魅力的。

CHECK POINT!

よりリアルな会話を楽しめるNRイベント

NR(ニュアンス・リプライ)イベントとは、選んだ選択肢に大・中・小の感情の強さを表現できるというもの。例えば、相手が喜びそうな答えに"大"の感情を込めると、大幅に恋愛値が上昇する。こんな具合に、恋愛値の変化をある程度操作できるのだ。

▲3通りの感情を表現することで、リアルな会話を楽しめるのだ。

戦闘パート

奥深い戦略性が魅力!

戦闘シーンは斜め上見下ろしのMAPで展開。コマンドを選択することで進行していく、オーソドックスなシステムが採用されているぞ。また、高低差を取り入れたフィールド構成や、キャラクターごとに異なる個性豊かな攻撃手段など、本格的な要素も用意されている。SFの世界観を取り入れた物語だけに、化学的な兵器が炸裂する、なんて場面も見られるかもしれないぞ。今後の情報を、逃さずチェックだ!

▲戦闘はスピーディに展開するので、快適にプレイすることができるぞ。

◀キャラを移動させて、敵を攻撃すると画面が切り替わって……。

▶サイドビューのシーンに突入する。リアルなエフェクトの数々にも注目だ。

ド迫力の戦闘シーン!!

パティ(CV:坂本真綾)

元気いっぱいの活発少女

いつも明るく、表情豊かな16歳の女の子。レシオンが属する神聖騎士団の団長ヒースクリフの妹で、かなりのお兄ちゃん子。兄の婚約者に嫉妬心を抱いている。

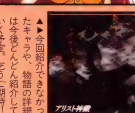
シルファ(CV:笠原弘子)

心優しいトリスタン王国の第3王女

トリスタン王国の第3王女。幼いころを修道院ですごし、優しくて芯の強い女の子に育つ。ヒースクリフに淡い恋心を抱いているが、打ち明けられずにいる。

CHECK POINT!

キャラクターデザインは青山総一氏が担当!

物語を彩るキャラたちのデザインを担当しているのは、翔泳社タイトルではおなじみの青山総一氏。今回はそのすべてを紹介しきれなかったが、続報でお知らせしていくのでお楽しみに。また、恒例の予約キャンペーンも開催されるぞ。今後の記事や広告で、詳細が発表される予定なので、そちらを参照してね。

▲▶今回紹介できなかったキャラや、物語の詳細は今後どんどん紹介していく予定。乞うご期待!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

完全独占情報またまたゲット!!

前号で第一報をお届けして以来、話題沸騰の『ロビン・ロイドの冒険』。今回も、本誌だけの完全独占情報をゲット。本作の魅力を余すことなくお伝えしていくぞ！

ドイル大佐
ロビンをつけ狙い、行く先々で邪魔をする元軍人。

アリシア・ガーフィールド
名門・ガーフィールド財団の1人娘で後継者。

ロビン・ロイド
弱冠18歳にしてロンドンに事務所をかまえる名探偵。

バトラー
2歳の子犬にしてロビンの助手を務める名犬!?

ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD

ロビン・ロイドの冒険	
冬予定 AVG	▶¥5,800 ▶カスト
	▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

オープニングムービーも本邦初公開!!

大胆なカット割りが印象的なオープニングムービー。コミカルで、ちょっとクールな本作の世界観を十分に堪能できるぞ。

霧の都、ロンドンを舞台に若き名探偵ロビンが大活躍!!

ロンドンで私立探偵を営むロビン・ロイド。抜群の推理力と行動力で数々の難事件を解決してきた彼のもとに、新たな事件を抱えた依頼人が訪れる――。今回は第1章「博物館事件」のプロローグを紹介するぞ。

Breath from the ancient times
「いにしえの息吹」
博物館事件

「博物館事件」ストーリー

さまざまな仕掛けや謎を解き明かしていくアドベンチャーパートは、本作のメインとなる部分だ。プレイヤーは主人公のロビンを操り、フルポリゴンで描かれた建物の中をくまなく調査していくことになる。今回は、新たに判明した「時間の概念」と、調査の際にかかせない「360度探索システム」の利用方法をバッチリ紹介していこう。

深夜の調査も重要だ!

事件を調査していくと時間が経過して、夜になる。すると建物内の人たちなどの会話が変化し、探索できるものも変わってくるのだ。

360度探索システムでこんなに細かい調査が可能!

前号でも紹介した「360度探索システム」。グルグルと360度どの角度からでも調査できるうえに、気になるところを虫メガネで見れば、さらに詳しく調べられることが明らかになったぞ。

さらに詳しく!!

ピアノも弾ける!?

初公開! Character File 1

ライル・ロックウッド

アリシアの恋人の考古学者

CV【真殿光昭】

Ryle Lockwood

アリシアの婚約者である考古学者。とても陽気で、気さくな性格の持ち主。しかし、父親が元海賊ということもあってか、遺跡や財宝の発掘のこととなると、我を忘れてしまう。

ADVENTURE

さまざまな要素が含まれたアドベンチャーパート

謎を解き明かせ!&敵をなぎ倒せ!!

初公開! Character File 2

エリス・ランバート

ロビンの下宿管理人は大学助教授!!

CV【大沢つむぎ】

Elice Runbart

恋愛にはまったく興味がなく、家でヘンな発明品を作っている方が好きな大学助教授。趣味は、自分の作った発明品をロビンに使わせること。

ACTION!!

ロビンをうまくを操作して、敵を倒そう!

ストーリーを進めていくと、ロビンの前には幾度となく敵が立ちはだかる。このとき、アクションパートへと切り替わり戦闘がスタートするぞ。プレイヤーは、ロビンの乗る愛車や愛用のガンを利用して、次々と敵を倒していくことになる。戦闘にはド派手な戦車戦や、複数の敵が襲いかかってくる対人戦などがあるぞ。

CASE 1 対戦車戦

宿敵・ドイル大佐の操る大型戦車を相手に、ド派手な砲撃戦を展開。ロビンの愛車(古いオープンカーなのに大砲を積んでいる!)で立ち向かおう。すごく不利な気がするけど……(笑)

戦車を破壊せよ!

CASE 2 対人戦

ドイルの部下が複数で襲いかかってくる対人戦。次々と襲いかかる敵を愛用のガンで倒していこう! ちなみにロビンの武器は、エリス助教授が作った発明品なのだ。破壊力もバツグン!?

襲いかかる敵を倒せ!

2つの新要素を独占キャッチ!!

今回は『ぷよぷよ〜ん』の新システム、「ステージ特性」&「特技」の2つを大紹介！　2つの新要素を加えて、『ぷよ』がどれだけ変わったかをチェックしてみよう!!

新生『ぷよ』はココで楽しめ！

今回紹介しているキャラの特技や、水中や火山などのステージごとの特徴は、うまく使えば初心者のプレイヤーがベテランを相手に逆転することも可能な新システムだ！　対戦プレイで大差をつけられないように、発売までにしっかり頭にたたき込んでおこう！

ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ	
12月(予) PZG	▶¥4,980　▶コンパイル ▶MC(1ブロック)、PS(14ブロック)、DS(AC非対応)

▲ステージ特性と特技の組み合わせによって、有利不利がはっきり決まってしまうこともある。

▶発動させるタイミングがカギ！　一発逆転を狙おう。

ステージ特性

慣れたルールも新鮮に楽しめる

この『ぷよぷよ〜ん』では、火山ステージならおじゃまぷよの降る数が制限されてしまうなど、ステージごとに特徴がある。ここでは各ステージの特徴を紹介していくぞ！

サーカスステージ

サーカスステージは特に制限のない、従来の『ぷよぷよ』と同じルールのステージ。新要素の「特技」の効果のみを純粋に試したい人におススメ！

空中都市ステージ

ぷよを消した高さによって得点が変わるのがこのステージ。消した位置が高ければ高いほど得点は上がり、天井付近ではなんと通常の4〜5倍の得点が入る。

特技 NEW SYSTEM

うまく使いこなせば 一発逆転!! のチャンスなのです

今作から各キャラクターが所有するようになったのが「特技」。ゲージをためれば、ボタン一つで出せる必殺技のようなもののことだ。使用回数に限りはあるが、使えば一気に逆転可能なので、ここぞというときを狙って使っていこう。

▲▶ぷよを一定数消すことで、使用回数が増えていく。すぐに使うか、使用回数が複数たまるのを待つかはキミ次第。

使用回数　画面中央のＳＤキャラの上の方に表示されている顔のマークが使用回数を表す。

ストックゲージ　ＳＤキャラの下に表示された数字。1までたまると特技が1回使用可能。

キキーモラ　どんなときにもモップを手放さない、きれい好きな女の子。趣味はもちろんお掃除だ。

みんなの特技を大公開!!

全キャラ特技リスト

[illegible]	特　徴
アルル るいぱんこ	特技を使った瞬間からの数秒間、おじゃまぷよを一切降らせないようにしてしまう。
ルルー 真・女王乱舞	なんとフィールドの上下を逆転させてしまい、さらにフィールドのおじゃまぷよをすべて消してしまう。
ドラコケンタウロス ドラコバーニング	一番高い位置にあるぷよ（おじゃまぷよも含む）と同じ色のぷよをすべて消してしまう。
セリリ みんななかよくしてね	他のぷよと一切連結していない、孤立したぷよをフィールドにある一番数の多い色のぷよに変化させてしまう。
ウィッチ フォーリンサンダー	一番高い位置に雷を落とし、縦一列およびそれに連結しているぷよを消してしまう。同じ高さの列があるときは中央よりが優先。
ハーピー 変わるわよ～	フィールド上のおじゃまぷよを、ランダムで何色かのぷよに変えてしまう。
チコ ガイアキューブ	下から4段目、8段目の2つの列のぷよとその列に連結しているぷよをすべてフィールドにある一番数の多いぷよの色に変化させる。
キキーモラ お掃除大作戦	フィールド上にあるすべてのおじゃまぷよを消去してしまう。ただし、おじゃまぷよがない場合はまったく効果がない。
ドラゴン ？（ききとれません）	フィールドの最上段のぷよを、すべて同じ色に変えてしまうことができる。
アーちゃん ホーミングシュート	フィールド内のぷよの中から、ランダムで12個のぷよを消去してしまう。フィールドのぷよが12個以下の場合すべて消去できる。
スケルトンーＴ スーパーダイナミックお茶ボンバー	ぷよを回転させないで落とすことで攻撃力がアップしていく技。最高4倍まで上がり、おじゃまぷよを大量に送り込むことができるぞ。
パノッティ イタズラしちゃうぞっ	他と連結していない、孤立したぷよをすべて消去してしまう。ただし、おじゃまぷよは消すことができない。
すけとうだら フィニーッシュ	フィールド内の1番数の多い色のぷよを、2番目に数の多い色のぷよに変化させてしまう。
シェゾ アレイアード・スペシャル	フィールド上に積み上げられたぷよを×状に消去してしまう。消えるぷよに連結しているぷよもすべて消える。
のほほ のほほ～んスロット	フィールドに積み上げられたぷよの縦の列をスロットマシンのドラムにみたてて回転させる。回転は自動的に止まる。
サタンさま ？？？	サタンさまの特技については謎に包まれ、まだ明かすことはできない。サタンさまだけに、とんでもない効果が期待されるが……。

火山ステージ

攻撃によって一回で相手のフィールドに送ることができるぷよの数が、一列だけに制限されるステージ。連鎖による攻撃力が弱くなるのでここでも「特技」が勝負の命運を握っているぞ。

ぷよの落下速度が通常の半分程度まで遅くなってしまうステージ。ただし、おじゃまぷよの速度は変化なし。

最初から固ぷよの下に、攻撃力を高める得点ぷよが配置されたステージ。固ぷよさえ消せばスゴイ攻撃が！

ちょっとだけこんなところもパワーアップしてます!

ゲーム内容に直接関係ない部分でも、この『ぷよぷよ～ん』には今までにない要素が存在するようだ。今回手に入れた画面から、気が付いたのは以下の2つ。

大きいぷよぷよ

▶ビッグサイズのぷよが降ってくる初心者にも安心なモード。

勇者ラグナス

◀「なぞぷよ」のみに登場する勇者を発見。

ハーピー　かわいい外見とは裏腹に、悪魔のように恐ろしい歌声（超音痴）を持つ鳥娘。いつものんびりマイペースで、歌うように話す！

アーク、それはプレイステーションの歴史でもある。
光と音のRPGが最後にたどり着いたカタチ、
それが「アークザラッドⅢ」。こんどは
青空の下に生きる少年少女たちの物語。

光と音のRPG

Arc The Lad III
アークザラッドIII

10月28日発売（予定）
標準価格6,800円（税抜）2枚組
SCPS-10106～10107

は思わず、駆けだした。

CHRONO TRIGGER

CHRONO TRIGGER
CHRONO TRIGGER
CHRONO TRIGGER
CHRONO TRIGGER

11.2 ON SALE
CHRONO TRIGGER
クロノ・トリガー
TM

あらたな伝説を、はじめよう。

伝説のRPG「クロノ・トリガー」、
アニメ・ムービーを加えて
プレイステーションに完全移植。
あのドキドキや感動が、
アニメでもっと大きくなる。
時を超える冒険が、
時を超えてよみがえる！

── 予約キャンペーン、実施中 ──

プレイステーション版クロノ・トリガーをご予約の方に、オリジナルグッズをプレゼント。
くわしくは店頭で(一部取り扱っていない店舗もあります)。また、数に限りがありますので、品切れの節はご容赦ください。

■玩具店・ゲームショップで予約すると、
クロノ・トリガー特製セル画しおりをプレゼント

追加収録されたアニメ用セル画を「しおり」にしました。全部で13種類。そのうちランダムに5枚がセットされています。どのシーンになるかは、手にしてからのおたのしみ。

■コンビニエンスストアで予約すると、
クロノ特製ケースをプレゼント

クロノ・トリガーとクロノ・クロスが、両表紙になったデザイン。ふたつのクロノをひとつにまとめて収納できるケースです。

このソフトは左記コンビニエンスストアでも販売します。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

DISC 1

競走羽界に君臨せよ。

まずは、キミの身近にいる野性のチョコボをつかまえよう。素質は捕獲場所によってさまざま。こいつをゲームの中で育てる。その後、子孫が活躍し、すぐれた血統づくりが認められれば、たとえばキミがつけた「スズキチョコ系」といった名前を、競走羽界に残せるのだ。しかも友だち同士で「種の売買」もOK。いい系統なら、また別の友だちにも売られるだろう。そんな売買が繰り返されれば…キミの自信の血統が、人から人へ、PSからPSへと、全国の競羽ファンに広まっていくのだ!

●「野性のチョコボの捕獲」と「種の売買」は、ポケットステーションで行います。お持ちでない方もプレイに支障はありません。●新作。単品の「チョコボスタリオン」も4,800円のスペシャルプライスで同時発売します。

チョコボ満10歳記念商品

ピクチャーレーベル3枚セットの謝恩価格!

チョコボスタリオン + チョコボレーシング ～幻界へのロード～ + ダイスDEチョコボ = ¥7,800

12月発売予定

標準価格:¥7,800(税抜) ●CD-ROM 三枚組 ●スーパーデジパック ●ピクチャーレーベル

DISC 2

おのれの幻界に挑め。

あの飛空艇の設計者にして天才発明家のシドが、プレゼントしてくれたのは…チョコボの足にぴったりのジェットブレードCR！ その日から、クリスタルの伝説を追うチョコボの冒険が始まった。巨人の遺跡ではゴーレムが、黒の館では黒魔道士が…行く先々で、不思議なコースとスピード自慢のライバルたちが待ち受ける。コーナーを攻めろ！ アビリティと魔石で一発逆転！ ファンタジックでハチャメチャなレースバトルを勝ち抜いて「幻界」を目指すのだ。

●幻界を目指すストーリーモードの他、タイムアタック、グランプリ、バーサス(2人対戦)、リレー の全部で5つのモードがたのしめます。
●99年3月に発売されたものと同じ内容です。

チョコボ満10歳記念商品

ピクチャーレーベル3枚セットの謝恩価格！

チョコボスタリオン ＋ チョコボレーシング ～幻界へのロード～ ＋ ダイス DE チョコボ ＝ ¥7,800

12月発売予定

標準価格：¥7,800（税抜） ●CD-ROM 三枚組 ●スーパーデジパック ●ピクチャーレーベル

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117（月～金 10:00～18:00 祝祭日は除く）

SQUARESOFT

DISC 3
クリスタルを稼ぐのだ。

おなじみの仲間たちと一緒に、チョコボが初めてボードゲームに登場！ダイスの出た目の数だけ進み、止まった土地を手に入れる。運よく相手が自分の土地に止まったら、クリスタルポイントをいただきだ（逆の場合は払わなきゃいけないけどね）。そんなワケで基本ルールはカンタン。でも「魔石キャラクター」で戦略を練ったり、「友達キャラクター」を集めたり、実に奥の深〜いゲームなのだ。ひとりでもたのしい。でもコタツで4人対戦なんて、冬休みにはピッタリだね。

●ストーリーにそってマップをクリアしていく、1P専用の「お話を遊ぶ」と、4人までプレイできる「みんなで遊ぶ」があります。●「チョコボ コレクション」だけで遊べる新作です。単品での発売はありません。

チョコボ満10歳記念商品

ピクチャーレーベル3枚セットの謝恩価格！

チョコボスタリオン ＋ チョコボレーシング 〜幻界へのロード〜 ＋ ダイスDEチョコボ ＝ ¥7,800

12月発売予定

標準価格：¥7,800（税抜） ●CD-ROM 三枚組 ●スーパーデジパック ●ピクチャーレーベル

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117（月〜金 10:00〜18:00 祝祭日は除く）

SQUARESOFT

SQUARE

MILLENNIUM

▶スクウェア ミレニアム◀

PRIVATE SHOW 11.23 YOKOHAMA

次世代の鼓動、体感。

ベールに包まれたシークレットイベント「スクウェア ミレニアム」。
11・23、スクウェアの次世代は静かに、そして確実に鼓動する。

11.23 ㊗㊐ YOKOHAMA

この日、スクウェアの次世代が明らかに。

Ⅰ
PS2版の最新作も一挙公開!
スクウェア最新ゲームタイトルの発表

Ⅱ
驚異の映像&ホットな情報!
スクウェア最新映像及び最新情報の発表

Ⅲ
会場先行販売グッズも登場!
スクウェア関連のゲームキャラクターグッズの販売

Ⅳ
いち早く新作ゲームを体感!
スクウェア新作ゲームの試遊コーナーなど

締め切り迫る。

スクウェア ミレニアム 参加者募集要項

開催日	1999年11月23日(火)祝日
開場	第1回目/10:00~、第2回目/14:00~(2回に分けて実施)
開催場所	横浜みなとみらい「パシフィコ横浜」国立大ホール
参加人数	10,000名様(各回5,000名様ずつ) ※ご応募多数の場合は抽選により決定。当選者の方には11月12日(金)までにチケットを郵送します。 ※チケット1枚につき1名様の入場可能。 ご注意 小学3年生以下の方は、当日に保護者の方の同伴がなければ入場できません。
参加料	無料
参加方法	事前登録申し込み制(全席指定)
お申し込み方法	「官製ハガキ」に必要事項をご記入の上、郵送してください。 必要事項/A:ご住所、B:お名前、C:年齢、D:電話番号、E:ご職業(学生の方は学年)、F:保護者の方のお名前(小学3年生以下の方のみ) ※時間の指定はできません。あらかじめご了承ください。
お申し込み締め切り	〒104-8689 東京都 京橋郵便局留「スクウェア事務局」宛 1999年10月31日(日)当日消印有効

JR線・市営地下鉄線・東急東横線「桜木町駅」より徒歩12分または市営バス5分
JR線「横浜駅」東口より市営バス10分

【お問い合わせ先】スクウェア事務局 TEL:03-3544-5960 FAX:03-5565-8381

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ホームページ http://www.square.co.jp/

東京魔人学園ドラマCD新シリーズ発売決定

アートディレクター
眞島真太郎
SHINTARO MAJIMA

メインプログラム
山名　学
MANABU YAMANA

シナリオ&ゲームデザイン
堀井雄二
YUJI HORII

DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII　エデンの戦士たち

開発メインスタッフが語る　それぞれの『ドラクエVII』

こだわりの『ドラクエVII』

徐々にそのベールを脱ぎ始めた『ドラクエVII』。国民的RPGの絶大なる人気を支えるのは開発者たちの「こだわり」である。今回は『VII』のメインスタッフの3人に直撃インタビューを敢行。設定やシステム、戦闘などに対するそれぞれのこだわりを語ってもらったぞ。

ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち

99年(予) RPG	▶価格未定　▶エニックス
	▶MC（ブロック数未定）

「DQVII」を語る4つのポイント

Point 1　シリーズ初の3Dマップを採用

今までのシリーズから『VII』で大きく変わったのが、グラフィックが3Dになったこと。3D化はスタッフにとってシリーズのイメージを変えかねない大きな試み。いろんな苦労もあったはず。なぜ『VII』では2Dではなく、3Dを採用したのだろうか。

Point 2　快適な操作性を持つ宿命

ロムカセットからCDロムになったことで、一番心配されたのが、読み込みの速度や移動時の操作性。どんなRPGよりも快適な操作性を持つことが当たり前となっている『ドラクエ』シリーズ。PSになって一番気になる部分を、3人にバシッと聞いてみたぞ。

Point 3　伝統の戦闘シーン

『ドラクエ』スタイルとも言える戦闘シーンのレイアウト。『VII』ではモンスターは2Dアニメーションで、背景が3Dという変更が加えられた。モンスターと目を合わせて戦うという、おなじみの戦闘がどう変わるかを聞いてみたぞ。またAIや仲間の人数などの秘密は明かされるか？

Point 4　新要素の石版やその他のシステム

『VII』で注目の石版を使ったマップコレクションシステム。このシステムの秘密もバッチリ聞いてきたぞ。また、マップを回せるシステム、持ち上げシステムなどの新システムや、おなじみの要素についても、3人に語ってもらった。そのこだわりを聞いてみるべし。

YUJI HORII

堀井雄二

エデンのような島で、リンゴ(石版)を見つけたため冒険が始まるんです

町ひとつ、城ひとつのRPGを作ろうという考えが最初にあったんです

――「世界にたったひとつの大陸」という、かなり独特な『VII』の設定ですが、なぜこのよう設定をお考えになったのですか？

堀井：RPGはシリーズを重ねていくと、町や城の数がどんどん拡大していって、遊ぶほうも大変ですよね。僕は以前から、町ひとつ城ひとつでRPGを作ってみたいと思ってたんです。『VII』の世界はそこを出発点に発想しました。**『VII』のテーマは「天地創造」**。自分で世界を作れるなら広いマップも楽しんで遊べますよね。

――『VII』の主人公は今までの主人公と雰囲気が違って、勇者というより普通の少年ぽい感じですが？

堀井：『ドラクエ』の主人公は常にプレイヤーの感情の**「容れ物」として存在**するんです。今回は主人公の「日常」を描きたかったんで普通の少年のような感じになりました。普通といっても、その島の王子様と仲がよかったりしますけどね。漁をしたり、幼なじみと遊んだり、どうしようもない叔父さんの**ホンダラ**を心配したりと、誰もが送るような普通の生活の中から冒険が始まります。普通の生活なので、舞台もモンスターもいない平和な島にしたんです。その島がサブタイトルにもある「エデン」なんです。そこで主人公たちが**石版**というリンゴをかじってしまったために冒険が始まっていくんです。日常と冒険。エデンと冒険の世界。プレイヤーが感情移入して夢中になれる世界だと思います。

▲発売に向け、バランス調整の毎日を送る堀井氏。PSだと、容量の都合でシナリオを削る必要がなくなったのでうれしいとのこと。『VII』のイベントはかなり豊富そうだ。

◀この謎の神殿にある台座に石版をはめることで新しい冒険の扉が開く。

メダルやモンスターと同じようにマップを集めていく

――石版を使ったマップコレクションシステムについて教えてください。

堀井：今まで、**小さなメダルやモンスター**などを集めましたよね。じゃ、次は何を集めようかなと考えたときに、マップを集めるのがおもしろいと思ったんですよ。マップを集めたら実際にその世界に行ける……わくわくしますよね。

――結果として、大陸はたくさん登場するようですが、石版を正しく組み合わせるのは難しくないですか？

堀井：単純すぎても難しすぎてもやる気がしないですよね。そのへんのバランスは取っていますよ。

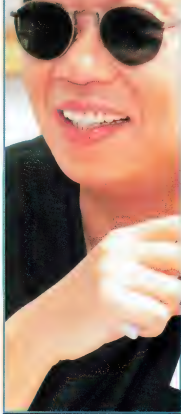
「海には主人公の出生の秘密もからんでくるんです！」

▲堀井氏から爆弾発言が！　一見平凡な主人公に、いったいどんな秘密があるのか？

――今回、グラフィックを３Dにした理由というのは？

堀井：実際に町を歩いている感覚を出したかったんです。**ハードが進化(PSになって)して**、３Dの表現が可能になりましたし、家の裏などがどうなっているのかなと、見ることができるようになると楽しいんじゃないかな、というのが出発点ですね。でも、３Dでグルグル回せるのは楽しいのですが、自分がどこにいるのかわからなくなる可能性があるんですよね。それで、**町全体を上空から**見ることができるようにしたんです。眞島くんがすばらしい町の絵を描いてくれましたし、一度町の形が頭に入ると、マップをグルグル回しても迷わなくなるんですよ。

――読者のみなさんに何か『VII』の秘密を教えてください。

堀井：最初は海しかない世界ですし、父親も漁師ですから船がストーリーに関わってくるんですよ。実は主人公の出生の秘密なんかも、海に関わってきます。ここから先は実際にプレイして楽しんでください。

ほりい ゆうじ ――― PROFILE
ご存じ国民的RPG『ドラクエ』シリーズの生みの親。今年の9月には、『GB DQ I・II』が発売され大ヒット。アーマープロジェクト代表取締役社長。

『DQ VII』をより理解するためのキーワードチェック!! KEYWORDS

※1 『VII』のテーマは「天地創造」
自分で世界を作れるというのが『VII』のテーマ。「エデン」や仲間のメルビンが「神と協力して魔王を倒した」など、『VII』には旧約聖書に登場するキーワードが目立つ。壮大なストーリーを予感させてくれるよね。

※2 「容れ物」として存在
『ドラクエ』では『I』から一貫して、主人公に強烈な個性を持たせていない。RPGでは自分の分身として存在する主人公。誰もが自分で冒険しているように感じるようにするための堀井氏のこだわり。

※3 ホンダラ
『VII』の堀井氏のお気に入りキャラ。主人公の叔父で仕事もせずブラブラして、主人公の父親によく借金をしている困った人物。「見た目もどうしようもない人っぽくて、何か憎めない感じで」ということ。活躍を期待しよう。

※4 石版
石版のかけらを不思議な神殿にある台座にはめ込むことで、未知の大陸へと行くことができる『VII』。その台座にはめ込むパズルの難易度について堀井氏は、「いくつかのエリアに世界が大きく分かれているので、パズルの苦手な人でも大丈夫じゃないかな。とにかく台座のパズルを完成させると新しいエリアに行けるので、このパズルは燃えますよ」と語る。

※5 小さなメダルやモンスター
マップコレクションシステムなど「集める」要素が楽しそうな『VII』。小さなメダルについては、メダルを見つける画面写真が公開されているので当然あるだろうが、さすがに集めるものが多いので、モンスターについては、戦闘でいろいろなモンスターを仲間にして集めるような形ではなさそう。堀井氏も「ちょっと違った形を用意していますよ。まだ内緒ですが」と語ってくれた。編集部ではイベントなどで強制的に仲間になるタイプを予想しているが、どうなるだろうか。

※6 ハードが進化(PSになって)して
「メディアがCDロムになって一番ありがたいのはイベントや会話を削らなくていいこと」と語る堀井氏。『VII』では仲間と会話できるシステムがあるが、会話データだけで『III』1本ぶんくらいあるとのこと。

※7 町全体を上空から
マップが３Dになると自分の位置が把握しにくくなったり、移動しにくくなるもの。でも『VII』の場合は、さまざまな工夫でそれを解消。上空からマップを見る視点を用意するというのは堀井氏のアイデア。実にスムーズに視点が変更されて、町全体が見やすくなっている。

やまな まなぶ――PROFILE
メインプログラム担当。『IV』で、あのAIシステムを作ったすごい人。シリーズには、FC版『III』から参加している。(有)ハートビート代表取締役社長。

試行錯誤をくり返して今の『ドラクエVII』の形になりました

――プレイさせて頂きましたが、まず、読み込みの速さにビックリしました。何か特別なことをしているのでしょうか？

山名：特別なことではないですが、**圧縮したデータを**読み込んでいるんです。普通、CDは大容量なので、圧縮する必要はないんですが、**読み込み速度を速くする**工夫ですよね。

――グラフィックが3Dになって苦労したところはありますか？

山名：技術的なことよりも、3Dの表現で『ドラクエ』らしさを出すのに何が必要なのかを考えるのに一番時間がかかりましたね。開発序盤の頃、SFC版の『III』のデータを使って、現在の3Dのマップの原型を作ってみたら、なかなかいい感じになったんですよ。それを堀井さんたちに見せたら賛同を得られて、「これならイケる」という確信を持てたんです。その試行錯誤が、かなり苦労しましたが、おもしろかったですね。ただ、3Dになって初めて気づいたのが、マップが広く感じられてしまうこと。裏や表があるものなので、情報量が多いんですよね。町が広くて自分がどこにいるかわからなくならないようなシステム作りにこだわりました。ほかにも、主人公がいろんな角度から町の人に話しかけることができてしまうことや、イベントの見せ方の調整に苦労しましたね。

――ウインドウなどの操作性も抜群にいいですね。

山名：『ドラクエ』は大人から子どもまで、ゲームマニアから普段ゲームにさわらない人まで、**いろいろな人に**プレイしてもらいますからね。それぞれの人に**ストレスを感じさせない操作性**を目指しました。

――『VII』の戦闘はどのように変わりますか？

山名：戦場が3Dになったことで**いろんな演出が可能**です。でも、戦闘はすごく気を使っています。たくさんの新要素を盛り込んでも、あくまでプレイしやすさが優先ですね。

◀立体的な背景でリアルな戦闘。ウインドウの表示も実になめらか。

最近ではCD2枚組も悪くないと考えるようになりました

――ゲームのボリューム的にはCD何枚組になるのですか？

山名：基本的にプレイ中にCDを替えるのはゲームの雰囲気を壊しかねないと思うので、最初は**絶対1枚**だと思っていたんですよ。でも『VII』は今までの『ドラクエ』シリーズよりも確実に世界は広がっていますし、ゲームがある程度進んだという精神的区切りをつけられるという意味でも、CDを取り替えるのはありなんじゃないかと考えが変わってきてますね。もちろん3枚以上というのは考えていません。

――最後に、『VII』のここを見てもらいたいという部分はどこですか？

山名：1本の作品として全体を見てもらいたいですね。ここが苦労したから見てほしいという部分はないことはないんですが、それよりも、遊んでいて、ふと、「ああ、いいゲームだな」なんて思ってもらえればうれしいです。

◀建物の中に入るときもまったく読み込みを感じさせない速さ。

「いいゲームだな」と思ってもらえればうれしいです」

▲熱の入った言葉でシステムの説明をする山名氏の手はめまぐるしく動き続ける。

この時期、『ドラクエ』スタッフは、みんな忙しいが、山名氏も超多忙。インタビューがおこなわれたこの日も、ほとんど寝ていない状態でした。現在は戦闘の調整中。

『DQVII』をより理解するためのキーワードチェック!! KEYWORDS

※1 圧縮したデータを
PSでは1Mバイトの容量を読み込むのに3秒弱かかるが、それを3分の1に圧縮してCDに入れておけば、1秒程度で読み込める計算になる。そこで、CDを読みながら圧縮したデータを展開すれば（読み込む速度よりデータ展開速度のほうが断然速いため）、通常より速く1Mのデータをメモリ上に読む込むことができる。山名氏いわく「読み込みはSFC『III』より速いですよ」とのこと。

※2 読み込み速度を速くする
「これは『ドラクエ』には絶対に必要なこと。部屋を出入りするたびに、ちょっとだけでも“待たされている”と感じるのではあまりに遊びにくいですよね。遊んでくれるユーザーに“快適なプレイ感覚”をというのは『ドラクエ』の信条なんです」と山名氏は語る。「でもただ速いだけじゃなく、今は画面の切り替わるまでの時間を微妙に調整しています。部屋に入るときの、扉をくぐる呼吸みたいなものまで表現できれば、と思ってます」。余談だが、開発中、CDの読み込みがあまりに速すぎて、扉などをくぐるときにおなじみの『ザッザッザッ』という音が入らなくなってしまい、調整をしたらしい。

※3 いろいろな人に
ほかはやらなくても『ドラクエ』だけはやる人がいるなど、『ドラクエ』ファンの幅は広い。どんな人もストレスなく楽しめるようないいものを提供したいという開発者としてのこだわりは一貫して持っている。

※4 ストレスを感じさせない操作性
PSでは通常時、1秒30コマのアニメーションでグラフィックを表示しているが、ウインドウを開くときも秒間30コマで描画してしまうと、FC（秒間60コマ）より遅くなって操作性が悪く感じる。「新しい、いいハードになっているのに操作性が悪くなった、なんて言われることは絶対避けたいですよね。やはり、より快適になっていないと（山名氏）」。ということで、山名氏は通常時は30コマで、ウインドウを開いたときは、描画するものは増えてPSのパワーでは補いきれないはずなのに、描画数を秒間60コマにするという矛盾した解決法を編み出した。「うちのプログラマーと必死で考えて、なんとか見つけ出しました」と余裕の笑顔。

※5 いろんな演出が可能
『VII』ではモンスターの並び方に前後の奥行きが見受けられるが、これは3Dの戦場を魅せる効果のひとつとして採用したものだそう。いろんな演出のために戦闘が長びいて、遊びにくくなるのは絶対に避けたいとの配慮からだそうだ。

※6 絶対1枚
ということで『VII』は2枚組になるというのが編集部予想。

SHINTARO MAJIMA

眞島真太郎

実際に世界を冒険している気分を味わってもらえれば最高です

町やダンジョンだけでなく、戦闘などのゲーム中に出てくるすべてのグラフィックの製作・監督をしている眞島氏。こだわりも深いぶん作業の多さはハンパじゃない。

映像で覚えることのできる町のデザインも心がけています

――『VII』ではいろいろな魅力的な町が公開されていますが町をデザインするうえで気をつけたところは？

眞島：ゲーム全体の規模が大きくなってきて、町自体が**記号の要素**を持っていないといけないと思うんですよ。例えば、友だちと話をしていて、町の名前を使わなくても、町に「水路に囲まれている町」や「赤い大きな屋根がある町」と**表現できる個性**があれば、たくさんの町が出てきても、映像的に覚えられるじゃないですか。そういう部分はかなり意識してました。また、3Dになったことで、歩いていて方向がわからなくならないように太陽の方向を想定して**影**をつけたりしました。自分が日陰側、日なた側どっち側にいるかが、わかれば迷うことも少なくなりますし。町中にも噴水など自分の位置を確認する目印を作ったり…。

「3Dの町が大きく感じられないというのは、ボクとしては成功ですね」

◀ひとつひとつ確かめるような口調で話す眞島氏。職人的な気骨を感じる。

――今回『VII』をプレイして、感覚的に町が狭く感じたのですが、実際に町の大きさは変わってますか？

◀実際には広くなった町。ただ、広く感じさせないデザインはさすが。

眞島：大きさ的には実際には広くなっているんですよ。ただ、そう感じられないのは、僕の作業としては成功だと思います。3Dというのは移動速度とか、死角が多くなる関係で、2Dよりも移動にストレスを感じてしまうんです。『VII』では建物や広場など最低限必要な広さを十分取りながら、できるだけ**コンパクトに**町を作っていく必要がありました。快適な移動ができれば町は狭く感じます。町が広くなりましたねと言われることは、ボクとしては失敗なわけです。

ゲームの進行の妨げにならない戦闘になるよう調整しました

――戦闘も3Dになりましたが、どこが大きく変わりましたか？

眞島：カメラ自体を動かせるようになったのが大きいですね。呪文の効果も派手にできましたし、それを効果的に見せられるような**カメラワーク**も併用できるようになりました。より**動きのある戦闘**になった感じです。ただし、戦闘が長くなってしまうとゲーム全体の流れを妨げますので、それに関しては、ストレスにならないように調整しています。

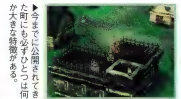
――町などをデザインするときに、堀井さんからは、どういった指示があるのですか？

眞島：ゲームとして必要な要素、ストーリーを作っていくうえで必要な部分というのは当然ありますけど、それから先に関しては、そのときどきで違いますね。ボクから町のイメージを出すこともあれば、堀井さんから細かい指示を出されることももちろんあります。

――読者にひとことお願いします。

まじま しんたろう――PROFILE

『VI』、SFC『I・II』よりCGデザイナーとして参加。妥協を許さない姿勢が、『VII』の美麗なCGを生んだ。（株）アルテピアッツァ代表取締役社長。

眞島：ひとつのお話、**世界を作って**いますので、本当にその世界を冒険している感覚でプレイしてもらえるとうれしいですね。仕事などで疲れて家に帰ってきたときに、どこかの町の自分の好きな場所に行ってなごむなんて楽しみ方もオススメです(笑)。

▶今までに公開されてきた町にも必ずひとつは何か大きな特徴がある。

KEYWORDS

『DQVII』をより理解するためのキーワードチェック!!

※1 記号の要素

ゲームに登場する人や町には記号的意味が必要であるというのが眞島氏の持論。だから町のデザインはわかりやすく、映像的に覚えられる個性が必要だということ。またRPGの主人公のグラフィックはあくまでユーザー自身を表す象徴である。『VII』では持ち上げなどのシステムも加わっただが、必要以上に大げさなアクションなどは加えなかったという。

※2 表現できる個性

『VII』の町は町全体以外に、道1本をとっても、こだわりを持って描かれているのがわかる。「子どものときに遊んだ家の近所や、学校の裏などのような空間。子どもが一番最初に経験する冒険の原点みたいな場所は、意識的に作っていますね。あそこのスキマに入っていってみたいとか、あそこの裏に回り込めるかもしれないなという気になる場所、興味を引く場所。そんな場所を意識して作りました（眞島氏）」

※3 影

影はCOMに計算させて自動でつけることもできるが、『VII』では手描き。『ドラクエ』らしい雰囲気は機械だけでは出せないらしい。職人気質なこだわりのひとつ。

※4 コンパクトに

実際に他のシリーズと比べると町の中の建て物の数などは変わらないが、マップは広くなっている。プレイしていてそれを感じさせないところがすごい。

※5 カメラワーク

『VII』の戦闘では、上から落ちてくるものを見上げたり、横から炎が出たらそれを目で追うというカメラワークがあるらしい。もちろん基本は『ドラクエ』らしく、プレイヤーがモンスターと目を合わせて戦っている視点。感覚的にはプレイヤーの目のように動く感じ。

※6 動きのある戦闘

戦闘時のモンスターのアクションもすごいものがある。とても滑らかでリアルに動いて、これは一見の価値アリ。「モンスターの動きとか重量感をディフォルメしていますので、重そうなモンスターは本当に重そうに動きますし、軽いやつは軽快に動きますね。モンスターのアクションは見ているだけでも楽しいと思いますよ。かなりオーバーアクションですけど」と眞島氏もかなりの自信があるようだ。

※7 世界を作って

眞島氏の仕事のコンセプト。「天地創造」をテーマにした『VII』では、彼の制作過程をプレイヤーが追体験する構図ができる。

次号ついに判明!!『DQVII』の噂の転職システムを徹底紹介!!

冒険のスタートダッシュはこれでバッチリ!!
総力特集PART2
Arc The Lad III アークザラッドIII 旅立ちの章

いよいよ発売まであと1週間に迫った話題のRPG『アークザラッドIII』(以下『アークIII』)! 今回も、発売直前の総力特集をお届けするぞ。キミの冒険に即効で役立つアドバイスやデータが満載だ!!

アークザラッドIII

10/28 RPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(14ブロック)

エテル島から北スラートまでの冒険を完全サポート!!

特集第2回目となる今回は、ストーリーの前半にあたる、エテル島から北スラートまでを大紹介！ ストーリーの流れがわかる最短クリアチャートをはじめ、各エリアマップの解説、カーディッシュでのモンスターカード集めに役立つモンスターデータなど、プレイに役立つ情報を満載してお届けするのだ。さらに、P.45では、攻略範囲内に登場するギルド仕事と手配モンスターを完全公開しているぞ！

▲出現するモンスターのデータもすべて公開。バトル対策もバッチリ!!

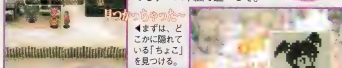
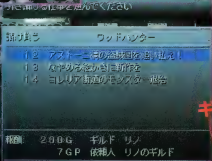
ギルド仕事を完全網羅!

▶ストーリーの中心になるギルド仕事は、しっかりチェックしよう。

初公開!! ポケステのミニゲームでは ちょこがんばるのー!

『アークIII』に、ポケステ対応のミニゲーム集「ちょこと遊ぼっ！」が収録されていることが判明！ その内容は、6種類のミニゲームでちょこを育て、レアアイテムを探してきてもらうというもの。なお、通信以外のミニゲームは、ポケステがなくてもゲーム本編で遊べるぞ。

見つかっちゃった～
◀まずは、どこかに隠れている「ちょこ」を見つける。

ちょこと遊ぶの～
▶するとミニゲーム集の「ちょこと遊ぼっ！」がプレイ可能に！

▲ミニゲームではちょこを育てて、それからアイテム探しを頼むのだ！

ゲームが始まった直後のパーティメンバーは、アレクとルッツの2人だけ。しかし、ストーリーが進むにつれて、新しい仲間が次々とパーティに加わっていく。ここではアレクと一緒に冒険を繰り広げる、心強い仲間たちを再度紹介。それぞれのキャラクターがどんな特殊能力を持っているかも、あわせて公開するぞ！

▲仲間たちの能力をきちんと把握しておかないと、戦闘で思うように戦えない!?

▶前作までに登場していた、懐かしのキャラクターにも会える。中には仲間になるキャラも…？

主な特殊能力

キュア	HP回復
フォースリング	広範囲にダメージ
サイレント	敵の特殊能力を封印

主な特殊能力

ナイフレイン	無数のナイフで攻撃
盗む	敵のアイテムを盗む
リフレッシュ	ステータス異常を回復

BASIC ゲームの基本

基本システムを十分に理解しておくことは、ゲームをスムーズに進めていくうえでとても大切。まずは、ここで解説する基本ポイントをしっかり押さえて、壮大な冒険に備えよう！

1 ゲームの流れ

このゲームは、いわゆるストーリー主導型のRPGとは異なり、主人公のアレクが旅する先々で発生するさまざまなギルド仕事をこなすことで、ストーリーが展開する。このギルド仕事には、メインのギルド仕事とそうでないものが存在。メインでない仕事は、請けるかどうかプレイヤーが自由に選択することができるのだ！

進行チャート

1. ギルド仕事発生
2. 仕事をこなす
3. メインギルド仕事発生
4. メインギルド仕事解決
5. ストーリー進展

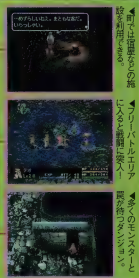
メインギルド仕事がストーリーの鍵!!

ストーリーが進展するメインギルド仕事は、すべて物語の鍵を握る重要なイベントになっている。その分、見ごたえ十分なものが多いのだ。

2 マップの移動

エテル島やフォレスタモールといった地域内での移動は、地域の全体図であるエリアマップで行う。町やフリーバトルエリアなど、パーティが入ることのできる場所に移動すると、名前が表示。そこで◎ボタンを押すと、町などのフィールドマップに入れるぞ。なお、移動しても名前が表示されないダンジョンなどは、ストーリーが進展してからでないと入れない。まずは気にしないこと。

エリアマップ

▶思わぬ場所に入れたりするので、エリアマップは隅々までチェックしよう。

◀町では宿屋などの施設を利用できる。

◀フリーバトルエリアに入ると戦闘に突入！

◀多くのモンスターと罠が待つダンジョン。

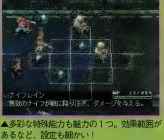
3 戦闘

今までのシリーズ同様、『アークIII』のバトルはSLG形式で展開する。他のRPGのようなエンカウント方式とは異なり、敵と遭遇したマップが直接戦闘フィールドになるのも特徴だ。なお、武器での攻撃は、敵に対して前後左右どちらから攻撃したかで、ダメージの多さ、反撃を受ける確率などが変化する。いかに相手の背後をとるかなど、戦略性の高いバトルが楽しめる！

▼行動の順番は敵と味方の関係なく、素早さのパラメータが高いキャラクターから回ってくる。

▲戦闘に参加できる人数は4人まで。先に選んだキャラほど、初期配置が敵に近くなる。

▲多彩な特殊能力も魅力の1つ。効果範囲があるなど、設定も細かい！

◆武器ごとの性能の違い

今回登場する武器は、剣、ナイフ、槍、銃、杖の5種類。武器の種類ごとに、攻撃範囲や性能、使えるキャラが異なる。なお、アレクだけはすべての武器を扱えるぞ。

武器	性能
剣	攻撃力が最も高く、反撃が可能
ナイフ	1マス離れた敵も攻撃できる
槍	離れた敵を攻撃でき、威力も高め
銃	3マス先まで攻撃が届く武器
杖	目の前の広い範囲を攻撃できる

◆ステータス異常

モンスターの特殊能力を受けると、毒や麻痺といったステータス異常になることがある。アイテムや特殊能力で回復できる。

◀回復用のアイテムは常に用意しておこう。

▶特定のアクセサリーを装備していれば、無効にできる。

主な特殊能力

特殊能力	効果
カーディッシュ	モンスターをカード化
ガードフィールド	防御力アップ
ロブマインド	敵MPを奪う

主な特殊能力

特殊能力	効果
ナパームエッジ	爆弾を投げ遠距離攻撃
ダブルイリュージョン	素早く移動し攻撃する
キュア	HP回復

主な特殊能力

特殊能力	効果
ヒートシェル	炎で敵を攻撃
ウォータースクランブル	水の渦で敵をのみこむ
ランドアクス	岩を敵に叩きつける

主な特殊能力

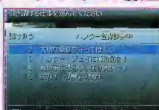
特殊能力	効果
Ω・BUSTER	HPにより攻撃力が変化
Ω・BREAKER	周囲の敵を攻撃
MU・SO・U	通常攻撃を無効化

STORY ストーリー攻略

ここからはストーリーの流れにそって、各エリアの特徴、出現モンスターを公開するぞ。ストーリーに関しては、最短クリアチャートでフォローしている。ギルド仕事に関しては、P.45のリストをチェックせよ!!

エテル島 ……アレクの旅立ち

生まれ故郷である村が盗賊団に襲われた！　村の危機を救うため、ハンターギルドに向かうところから、アレクの冒険は始まる。彼の故郷でもあるこのエテル島で、彼はハンターになるための試験に挑戦。親友ルッツとともに試験の場である滝の洞窟に挑み、無事、ハンターとしての資格を獲得するのであった。

◀ハンターになると、ギルド仕事や手配モンスター退治が可能に。

◆エテル島最短クリアチャート

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9

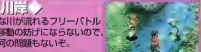
エテル島マップ

フリーバトルエリアが4つもあり、経験値稼ぎには不自由しない。冒険の拠点にはイティオの町を活用しよう。

フリーバトルエリア ◆モルモ草原◆
4つのフリーバトルエリアの中で、最もお手頃なモンスターが出現する場所。経験値稼ぎにはここが最適だ。
出現モンスター●スライム・バイパー

村 ◆サシャ村◆
冒険の出発地点。アレクの家などで休息とセーブ・ロードが可能だが、ハンターになるまでは帰れない。

町 ◆イティオの町◆
ハンターの拠点であるギルドのほかに、宿屋やショップなどの施設がそろっている。酒場では、あのポコとシャンテに会える。

フリーバトルエリア ◆ルカエ川岸◆
中央に小さな川が流れるフリーバトルエリア。川は移動の妨げにならないので、踏み込んでも何の問題もないぞ。
出現モンスター●魔花・スライム・サイドワインダー

フリーバトルエリア ◆キスカ湿原◆
防御力が高く、毒の特殊能力を使うピットスコーピオンに注意。
出現モンスター●スライム・ピットスコーピオン

フリーバトルエリア ◆トーデの橋◆
狭い橋の上では、混戦になりがち。北か南の広い場所で戦おう。

出現モンスター●バイパー・ふくろリス・ワライダケ

CHECK 初めてのダンジョン「滝の洞窟」

ハンター試験の舞台になるダンジョン。構造は単純だが、広さはかなりのもので、途中にいくつもアイテムが落ちている。また、ダンジョンの奥には攻撃力の高いオーガがいるので、注意が必要。ゴール前にHP・MP回復とセーブポイントがある。

▲戦闘回数は多い。レベル6ぐらいはほしい。

◀隅々まで探索して、アイテムをゲットだ。

テンガロン戦の前にルッツのレベルを7に!

ルッツは、レベルが7になると、敵からアイテムを奪う"盗む"が使用可能になる。この洞窟に登場するテンガロンをはじめ、ボス級の敵はいいアイテムを持っていることが多い。できるだけ盗むようにしよう。

▲お金のない序盤は、とくに"盗む"が有効。

◀LV7なら、テンガロンの攻撃も恐くない。

出現モンスター●スライム・オーガ・ケイブバット・サイドワインダー・★ソードマン・★アプレンティス・★テンガロン

Item●鉄の槍●薬草●アイアンナイフ●パロの実×2●たかの像●白くかがやく原石×2

◆エテル島モンスターリスト◆

一見すると、強敵はHPと攻撃力が高いオーガぐらいで、他のモンスターは苦もなく倒せる相手に思える。しかし、ほとんどのモンスターは、ステータス異常を引き起こす特殊能力を持っているぞ。甘く見すぎると、手痛い反撃をうけるのだ。

◀ワライダケの麻痺、魔花の沈黙あたりが要注意だ。

●ふくろリス●LV1●属：無 ●HP：18●MP：8●落 ●落：なし 攻：21●防：5
表には、モンスターの名前やレベル、属性などステータスが書かれている。なお、名前の前に☆の付いている敵は、ギルド仕事で登場するものだ。

名前	LV	属	HP	MP	攻	防	落
ワライダケ	1	無	24	16	19	6	反発の木の実
ふくろリス	1	無	18	8	21	5	なし
バイパー	2	地	24	0	23	6	薬草
ケイブバット	2	無	15	0	26	5	薬草
スライム	5	水	15	0	26	10	毒よけの実
サイドワインダー	5	風	26	0	26	6	薬草
魔花	6	地	33	30	28	6	ミント
オーガ	6	無	40	60	34	5	薬草
ピットスコーピオン	7	火	11	20	33	15	反発の木の実
☆ソードマン	7	無	30	20	37	7	せいどうの剣
☆アプレンティス	7	無	15	140	23	5	なし
☆テンガロン	8	無	155	50	50	35	毛皮のマント

ソードマン：攻撃力が高く、隣接して攻撃すると強烈な反撃を返してくる。特殊能力でまとめて倒すと楽。

アプレンティス：「ヒートシェル」や「ウォータークランブル」などの特殊能力で攻撃してくる。早めに倒そう。

テンガロン：銃で前方2マスを攻撃してくるので、味方を並べて待機させると同時に狙われる。要注意だ。

フォレスタモール……新天地での冒険

フォレスタモールへ渡ったアレクたちは、カーディストを目指す少年、テオと出会う。のちにテオは､｢大地の傷跡｣でカーディストの能力を身につけ、アレクたちと旅することを決意。心強い仲間を加え、さらに魔物使いのリーザと交流を深めた一行は、謎のアイテムを届ける仕事で北スラートへ向かうことになる。

◀▲フォレスタモールでは、さまざまな人物との出会いが待っている。

◆フォレスタモール最短クリアチャート

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

フォレスタモールマップ

行ける場所がとても多いのが、フォレスタモールの特徴。ギルド仕事であちこちに移動することになる。

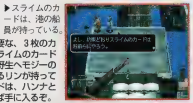
CHECK カーディストの試練はパズルでGO!

大地の傷跡でテオが挑戦するパズルは難解で、クリアするのは難しい。そこで、とっておきの情報を1つ。右の画面写真のように外枠に立てば、パネルを2枚だけ入れ替えられる。これを知っていれば、簡単に解けるぞ。

▲R1を押しながらプレイすると解きやすい。◀このように、外枠に立ってパネルを回そう。

CHECK 3枚のモンスターカードをGET せよ!

飛炎のカードとの交換に必要な、3枚のカードの入手場所を公開! スライムのカードは画面写真で示したとおり。野生ヘモジーのカードはモンスター協会にいるリンが持っている。ダンデライオンのカードは、ハンナと話してから大地の傷跡へ行けば手に入るぞ。

▶スライムのカードは、港の船員が持っている。

◆フォレスタモールモンスターリスト◆

沈黙の特殊能力を使うクリムゾンロックを筆頭に、フォレスタモールで初登場のモンスターは強敵ぞろい。レベルを上げるのはもちろん、装備もしっかり整えておかないと苦戦を強いられるぞ。

引き続き登場するモンスター

●ワライダケ ●サイドワインダー
●ふくろリス ●魔花
●ケイブバット ●オーガ
●バイパー ●ピットスコーピオン

●クリムゾンロック●LV13●属：無
●HP：38●MP：25 ●落：痛烈な針
●攻：49●防：7

●ポイズンスライム●LV12●属：水
●HP：23●MP：20 ●落：毒よけの実
●攻：42●防：15

●ロック●LV7●属：無
●HP：28●MP：32 ●落：反発の木の実
●攻：38●防：7

●ワイルドドッグ●LV13●属：無
●HP：47●MP：0 ●落：なし
●攻：59●防：8

●ワイバーン●LV15●属：風
●HP：64●MP：50 ●落：なし
●攻：57●防：8

ダンデライオン●LV19●属：地
●HP：52●MP：60 ●落：ルウの薬
●攻：53●防：10

大地の傷跡に出現するイベントモンスター。カーデイッシュで封印する必要がある。

虹色の橋団団員A●LV18●属：無
●HP：54●MP：64 ●落：なし
●攻：45●防：8

「虹色の橋団」の団員その1。こちらは、特殊能力で、四方に弾を撃つサークルライアットを使う。

虹色の橋団団員B●LV18●属：無
●HP：54●MP：48 ●落：なし
●攻：45●防：8

「虹色の橋団」団員、その2。緑の団員は、攻撃範囲が直線状に長い銃で攻撃してくる。

北スラート

……絶望と希望のはざまで

犯罪がはびこる無法地帯、北スラート。アレクたちはここで、銃を頼りに生きる少女、シェリルと出会うことになる。荒廃した町同様、人々の心がすさんでしまっているこの地で、アレクたちは初めてアカデミーの裏の顔も知ることになるのだ。

◆北スラート最短クリアチャート

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]
12. [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible]

CHECK 「墜落跡の抜け道」へ!!

南スラートへ行くには、墜落跡の抜け道を通らなければならない。内部の構造は1本道なので迷う心配はないが、その道のりは長く、非常に強力なモンスターも数多く出現する。ダンジョンに入る前に、長期戦に備えてしっかりアイテムなどを買いそろえておこう。これだけでも、かなり楽になるぞ。

▲ゴーレムはカードに封印すると役に立つ。

◀宝箱は背景にまぎれているため、見落としがち。取り逃さないように！

出現モンスター
●パラライズウーズ・じばくれい・ファントム・ゴーレムマスター・ゴーレム・スケルトン・スカルウォーリア・★アブレンティス

Item
●魔法の薬●シルバーナイフ●ラークの紋章●みなぎる果実●命のリンゴ●マグネティックベルト●パロの実×2●復活の薬●軽い金属●ネクタルの実●ちからの実●レコの実

北スラートマップ

行ける場所は少ないが、すべての協会が集まる協会集落や、ギスレムの町にあるデンジャードームなど見るべき所は多い。

◆ガルキの洞◆ フリーバトルエリア
重火器を装備した、手強いモンスターが出現する。
出現モンスター●ブラウラー・PA-200・SA-100 ★虹色の橋団団員A&B

◆協会集落◆ 集落
すべての協会を利用できる。
出現モンスター★ノイエ

◆ギスレムの町◆ 町
すさんでいるが、施設は利用できる。注目スポットはデンジャードーム。
出現モンスター
★ブダン★エダン★バダン★強盗★ニンジャ★スピアハンター★ヤリを盗んだ男

◆ジャンク山◆ フリーバトルエリア
ギルド仕事で行くことが多い場所。見かけによらず手強いシェイドに注意。
出現モンスター
●スライム・スタンスモッグ・スケルトン・シェイド・★ニンジャ★強盗★アカデミー戦闘員

◆サビ荒地◆ フリーバトルエリア
デザートデビルの群れを特殊能力で一掃すると、経験値がガッポリ入る。レベルアップにはここが最適。
出現モンスター●バイパー・サイドワインダー・デザートデビル★アビサルガーゴイル★ドラグーン★グリーンドラゴン★サイドワインダー

◆北スラートモンスターリスト◆

初登場のモンスターが、実に13体もいる。戦う前にそれぞれの特徴をつかんで、どんな戦い方が有効かを考えておくといいぞ。ギルド仕事で戦うことになるボス格の敵も、しっかりチェックしておこう。

◀敵はますます手強くなっていく。

引き続き登場するモンスター
●スライム ●サイドワインダー
●バイパー ★アブレンティス
★虹色の橋団団員A&B

●ブラウラー●LV11●属：無
●HP：63●MP：0 ●落：水のフラグメント
●攻：62●防：11

●PA-200●LV16●属：無
●HP：53●MP：20 ●落：なし
●攻：78●防：15

●SA-100●LV17●属：無
●HP：63●MP：10 ●落：爆弾
●攻：89●防：17

●スタンスモッグ●LV15●属：無
●HP：36●MP：20 ●落：火のフラグメント
●攻：52●防：20

●スケルトン●LV15●属：地
●HP：51●MP：0 ●落：こうてつの剣
●攻：76●防：12

●シェイド●LV17●属：無
●HP：34●MP：0 ●落：薬草
●攻：69●防：10

●デザートデビル●LV17●属：水
●HP：22●MP：40 ●落：反発の木の実
●攻：62●防：26

●パラライズウーズ●LV16●属：水
●HP：45●MP：40 ●落：ルウの実
●攻：60●防：21

●じばくれい●LV13●属：水
●HP：61●MP：0 ●落：薬草
●攻：62●防：10

●ファントム●LV16●属：風
●HP：66●MP：60 ●落：緑の想い出草
●攻：54●防：10

●ゴーレムマスター●LV23●属：地
●HP：41●MP：80 ●落：すごい薬草
●攻：63●防：15

●ゴーレム●LV17●属：無
●HP：94●MP：30 ●落：タンザナイト
●攻：69●防：19

●スカルウォーリア●LV20●属：水
●HP：69●MP：0 ●落：なし
●攻：97●防：14

★アビサルガーゴイル●LV34●属：光
●HP：97●MP：48 ●落：なし
●攻：127●防：21
しつこく背後にまわって、強烈な一撃で攻撃してくる。反撃も怖いので、接近戦は避けよう。

★ドラグーン●LV17●属：闇
●HP：79●MP：60 ●落：万能薬
●攻：69●防：10
特殊能力の「麻痺の渦」で味方を麻痺させることがある。優先して倒したいモンスターだ。

★グリーンドラゴン●LV17●属：風
●HP：190●MP：120 ●落：復活の薬
●攻：81●防：16
下手にケンカを売ると強烈な「ウインドブレス」でお返しされる。手を出さないのが賢明。

★アカデミー戦闘員●LV23●属：無
●HP：105●MP：0 ●落：もっとすごい薬草
●攻：65●防：12
下っ端の戦闘員で、それほど強くない。味方を並んで立たせると、銃で撃ち抜かれるので注意。

★スピアハンター●LV17●属：無
●HP：101●MP：100 ●落：なし
●攻：50●防：6
テオが一騎打ちで戦うことになる。特殊能力の「ヤリ投げ」で遠距離からでも攻撃してくるぞ。

★ヤリを盗んだ男●LV21●属：無
●HP：129●MP：70 ●落：なし
●攻：54●防：8
強さはスピアハンターに毛が生えた程度。ただ、テオは連戦なので、戦う前にHPを回復すること。

★強盗●LV15●属：無
●HP：67●MP：0 ●落：すごい薬草
●攻：66●防：12
攻撃力はそこそこだが、銃で広範囲を攻撃してくる。HPは少ないので、一気にたたみかけよう。

★ニンジャ●LV19●属：無
●HP：55●MP：40 ●落：万能薬
●攻：87●防：11
強盗とペアで登場。近づいて攻撃すると反撃される。ルッツやテオが遠目から攻めるといい。

★グダン●LV16●属：無
●HP：133●MP：30 ●落：なし
●攻：72●防：12
さすがに攻撃力はあるが、それだけの相手。シェリルの分までボコボコにしてやろう。

★バダン●LV12●属：無
●HP：118●MP：40 ●落：なし
●攻：65●防：12
グダンをひと回り弱くした感じの敵。さすがに子分というだけあって、大した敵ではない。

★エダン●LV12●属：無
●HP：127●MP：20 ●落：なし
●攻：54●防：10
生意気にも「回復の波動」などの特殊能力を使う、3人組の中では1番のやり手。先に倒そう。

★ノイエ●LV21●属：無
●HP：228●MP：180 ●落：なし
●攻：61●防：8
抜群の攻撃力を誇る強敵。特に「ためる」の特殊能力を使ったあとの一撃には注意が必要。

GUILD

ギルド仕事&手配モンスターリスト

今回の攻略範囲内で発生するギルド仕事と、登場する手配モンスターの完全リストを公開！ 新エリアの攻略記事と照らしあわせて、ギルド仕事の完璧クリア&全手配モンスターの退治を目指そう！

◆ギルド仕事リスト◆

ギルド仕事の発生条件と消滅条件はこまめに確認しておこう。文字が赤色の仕事がメインギルド仕事だ。

エリア	No.	仕事名	発生条件	消滅条件	備考
エテル島	1	ハンター登録試験	ギルドへ行く	なし	テンガロンとの戦いに負けても、何度でも再挑戦できる
	2	大切な薬草を守ってほしい	ギルド仕事1終了	ギルド仕事6を請ける	ネズミを捕まえるミニゲームをプレイ。3匹捕まえたら仕事は成功
	3	ハンター・ジェイに補給品を！	ギルド仕事1終了	ギルド仕事6を請ける	ハンター・ジェイはルカエ川岸に。届けるアイテムはしっかり確認
	4	我が家に恐ろしい生き物が…！	ギルド仕事1終了	ギルド仕事6を請ける	箱を動かして穴をふさぐミニゲームをプレイ。穴を全部ふさげば◎
	5	求む！　試験官の助手	ギルド仕事2～4のうちの1つを終了	ギルド仕事6を請ける	ハンター試験の試験官の仕事。不届きなハンター志望者を倒せ！
	6	海を渡ってモンスターの卵を追え！	ギルド仕事2～5のうちの2つを終了	なし	宿屋で荷物をあずかったら、港→酒場→港の順に移動する
フォレスタモール	7	カード好きの男の子を連れ帰って！	ギルド仕事6終了	なし	パズルのミニゲームをプレイ。P.43で紹介した方法で簡単に解ける
	8	リノのハンター総動員、大作戦！	ギルド仕事7終了	ギルド仕事11を請ける	アレクがハンターの心構えを痛感する仕事。簡単な戦闘あり
	9	なやめる絵かきのモデルになって	ギルド仕事7終了	ギルド仕事11を請ける	リズムゲーム調のミニゲームをプレイ。セリフのフェイントに注意
	10	あやしい男を追いはらってほしい	ギルド仕事7終了	ギルド仕事11を請ける	依頼者の女性を追い回す、怪しい男を捕まえる仕事。戦闘あり
	11	赤ちゃんモンスターの里親探し	ギルド仕事8～10のうちの1つを終了	なし	リーザに会える仕事。クリア手順はP.43のチャートを参照
	12	アストーニ橋の盗賊団を追い払え！	ギルド仕事11終了	ギルド仕事15を請ける	アストーニ橋で「虹色の橋団」と対決！　敵はかなり手強いぞ
	13	なやめる絵かきに新作を	ギルド仕事11終了	ギルド仕事15を請ける	ルッツが女性を口説くミニゲーム（？）をプレイ。正直に話そう
	14	コレリア街道のモンスター退治	ギルド仕事11終了	ギルド仕事15を請ける	コレリア街道でモンスター退治。ライバルのハンターが登場
	15	謎の飛行物体の回収	ギルド仕事12～14のうち1つを終了	なし	カルカド山脈で「謎の物体」を回収する仕事。シャロンと再会する
	16	爆弾男が地下室に…！	ギルド仕事15終了	ギルド仕事20を請ける	爆弾男を治す方法は、リノの町の港にある薬屋の店主が知っている
	17	バンディットの遊び相手ぼしゅう	ギルド仕事15終了	ギルド仕事20を請ける	バンディットを見分ける鍵は「目」と「吠え声」。この2点に注目
	18	なやめる絵かきのボディガード	ギルド仕事15終了	ギルド仕事20を請ける	アストーニ橋に出かけた絵描きを護衛する仕事。戦闘あり
	19	「ロッくん」に会いたい！	ギルド仕事15終了	ギルド仕事20を請ける	依頼人のリンが言う「ロッくん」とは、クリムゾンロックのこと
	20	謎の物体、鑑定依頼	ギルド仕事16～19のうち2つを終了	なし	トレードに必要な3種類のカードは、使ってもまた入手できる
北スラート	21	ギスレム人口調査	ギルド仕事20終了	なし	正確な数は31人。ギスレムにいるすべての人に話しかけること
	22	困ったお客をなんとかして	ギルド仕事21終了	ギルド仕事27を請ける	テオの一騎打ち2連戦。女性からヤリを奪った真犯人は酒場にいる
	23	発電所所長の危機	ギルド仕事21終了	ギルド仕事27を請ける	発電所の所長を警護する仕事。ノイエとアレクが1対1で戦う
	24	サビ荒地のモンスター退治	ギルド仕事21終了	ギルド仕事27を請ける	ライバルのハンターと、敵を全滅させる早さを競うことに
	25	流れの商人が新薬を開発！	ギルド仕事21終了	ギルド仕事27を請ける	HPが急激に減っていく状態での戦闘を強いられる。短期決戦で
	26	いっしょにジャンク山に行って！	ギルド仕事21終了	ギルド仕事27を請ける	心温まるギルド仕事。強盗&ニンジャのペアと2回戦闘がある
	27	貴重な合成用アイテムの入手	ギルド仕事22～26のうち2つを終了	なし	酒場の主人から話を聞いたら、デンジャードームへ。戦闘あり
	28	ガレキの滝の盗賊団を追い払え！	ギルド仕事27終了	ギルド仕事32を請ける	虹色の橋団と2度目の対決！　しかし、能力は前回と同じ
	29	秘密の果実を探して！	ギルド仕事27終了	ギルド仕事32を請ける	隣の部屋の連中からヒントを聞く必要はなし。かえって混乱する
	30	モンスター大量発生?!	ギルド仕事27終了	ギルド仕事32を請ける	モンスターが大量に出現する原因をさぐる仕事。戦闘あり
	31	求む、合成大会のパートナー	ギルド仕事27終了	ギルド仕事32を請ける	合成大会のパートナーをつとめる仕事。合成の知識が試される
	32	闇市で合成アイテムを売り出したい	ギルド仕事28～31のうち2つを終了	なし	墜落跡の抜け道には、シェリルのレベルを上げてから行こう

◆手配モンスターリスト◆

手配モンスターは、ギルドで手配書を見たあとに出現場所へ行くと、一定の確率で現れるぞ。

エテル島

名前	LV	属	HP	MP	攻	防	落	解説
[illegible]	10	水	20	0	34	12	魔法のリンゴ	普通のスライムより段違いに強い。出：トーデの橋
[illegible]	10	地	37	20	34	7	スリープレスガード	特殊能力の「眠りの香り」に注意。　出：モルモ草原
[illegible]	10	無	30	30	34	6	魔法のリンゴ	特殊能力の「種飛ばし」が強力。　出：モルモ草原
[illegible]	10	無	32	40	37	8	薬草	素早さをいかした先制攻撃は脅威。出：ルカエ川岸
[illegible]	10	闇	56	36	34	7	アイアンナイフ	HPが多く、かなりしぶとい相手。出：キスカ湿原
[illegible]	10	水	20	60	34	12	毒よけの指輪	毒の特殊能力を使う嫌なモンスター。出：キスカ湿原

フォレスタモール

名前	LV	属	HP	MP	攻	防	落	解説
ブラインドブラウン	14	闇	42	80	50	11	爆弾	素早く距離を詰めて攻撃してくる。出：アストーニ橋
ブリンクアイス	14	無	41	60	50	7	マグネティックベルト	麻痺の特殊能力「両目」に要注意。出：カルカド山脈
ダーティーデーキー	14	闇	76	0	45	9	鉄のよろい	力まかせに攻撃してくるゾンビ。出：コレリア街道
ハンキングトゥーン	14	地	92	40	50	2	魔法のリンゴ	HP、攻撃力ともに高い難敵。　出：ノアリスの森
ムーンクライム	14	無	53	60	55	8	毛皮のマント	特殊能力の「沈黙の声」が厄介。出：ノアリスの森
スイートボイス	14	無	46	60	50	9	すごい薬草	味方を麻痺させて襲ってくる。　出：ノアリスの森

北スラート

名前	LV	属	HP	MP	攻	防	落	解説
[illegible]	18	無	66	40	65	9	赤のごふ	沈黙の「両目」には要注意だ。　出：ガレキの滝
[illegible]	18	無	62	30	65	11	魔法のリンゴ	うかつに近寄ると麻痺させられる。出：ガレキの滝
[illegible]	18	闇	68	100	71	10	毛皮のマント	強力な「ダークブレス」を使う。　出：サビ荒地
[illegible]	18	無	92	50	58	6	白くかがやく原石	特殊能力の「機関砲」が強力。　出：ジャンク山
[illegible]	18	無	69	40	65	11	ラークの紋章	「マヒの胞子」を連発する嫌な奴。　出：サビ荒地
[illegible]	18	無	66	30	65	9	なし	「両目」で重力させられる前に倒せ。出：ジャンク山

ミュージカルや戦闘などの最新情報大公開!

第三幕 二人はいつも一緒だから

またまたクルルは、お城を大脱走！　今度はクレアと２人で、不思議の森にある洋館を探検することに。だが、オバケが出るとウワサされる洋館の中で、あまりの怖さにクレアに八つ当たりしてしまうクルル。果たして２人の友情は、ここで終わってしまうのだろうか!?

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

クルルとクレアのドキドキワクワクの大冒険を描いたファンタジックなRPG『リトプリ』。今回はミュージカルや戦闘(人形に関するシステム)などの新情報を中心にお届けしよう。もちろん、情報コーナーも見逃さないようにね。

まるで宝石箱の様な風景

リトルプリンセス マール王国の人形姫2	
11/25 RPG	▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア
	▶MC(1ブロック)

ミュージカル

第一森のミュージカルイベントを大紹介!

クルル大感動!

▼▶初めてみる美しい外の世界、それが両親の出会いの場所なのだから感動しないわけがない。そしてクルルにも出会いが?

◀川魚料理店でつまみ食いしてしまったお詫びに、材料になる魚・ボボを取りにやってきたクルルだけど…。

ボボという魚を捕まえるために、クレアと一緒に両親が出会った記念すべき場所・不思議の森へとやってきたクルル。お姫さまという身分のせいで、同じ年頃の女の子のように外で遊ぶことができなかったクルルは、初めて見る森の自然の美しさに大感動♥ 思わずクレアと一緒に歌い出してしまう……というミュージカルイベントだ。純粋な感動の気持ちを美しいハーモニーで歌い上げていて、必見のデキなのだ。

ミュージカルスタート!

クルルにしてはうまいかな?

マップ

大きくなってさらにクオリティアップ

今まで紹介してきた写真を見てわかるように、人物や背景のグラフィック(マップ)は前作に比べクオリティアップ! より大きく、そしてより細部までキレイに描かれている。また、マップ自体も広くなり、右の写真のように全体マップ的なものが用意されているところもあるのだ。

▲マザーグリーンの噴水前広場も、こんなに大きく、キレイになった。
◀行ける場所も増えているのだ。

移動方法も変更された!

▶フィールドマップ移動中に、戦闘になることもある。

前作では、街から街(あるいは街からダンジョンなど)への移動は、ワールドマップ上で行き先を指定するだけだった。だが「リトプリ」では、フィールドマップを自分で歩く方式に変更になっている。これで冒険の舞台が広がるかも?

CHECK いろんな出会いがある!

「リトプリ」では、あちこちで前作に登場したキャラに出会うことができる。これまでに紹介してきた1章と2章の舞台となるマザーグリーンやオレンジ村でも、こんな懐かしい顔ぶれに会うことができるぞ。前作から14年、彼らはいったいどんな生活をしているのだろうか? そして、ほかにはどんな出会いが待っているのか?

▼マザーグリーンにある、大きなお屋敷にエトワールは住んでいる。邸内には、ローゼンクイーン卿の姿も。

ケロライン

▲マザーグリーンで、落書きをして遊んでいる少女・ケロライン。今度は、悲しい恋をしないで済むのかな?

◀前作でコロの飼い主だった少年も、いまではオレンジ村のパン屋さん。

▶クルルのひいおじいさんにあたるムスタキは、相変わらず人形と一緒にオレンジ村に。

ほかの人にも会えそうですわ

人形

人形に関するシステムが判明!

これまでにも「人形は戦闘中に召喚する」とお伝えしてきたが、ついにそのシステムの詳細が明らかになった！ ここでは、実際に人形を召喚するまでの流れを、順を追って紹介していくぞ。前作とシステム的に大きく変わっている部分なので、しっかりとチェックしておこう。

人形召喚の流れ

- 人形入手
- ジュエル装備
- パートナー選択
- 召喚
- ごほうび

◀仲間の人形をパートナーにすること（P.49参照）で、戦闘中にその魔法やとくしゅ能力が使用可能になる。

どんな人形たちが登場する？

現在、登場するのがわかっているのは、下で紹介している3体プラス、(子)レジエム、シャルテ&テラの計6体である。前作に登場した15体の人形たちは、やっぱり全員登場するのだろうか？

ビリー

フレール

しくん

◀◀相変わらず殻に入ったままのフレールと、タマゴ三兄弟のビリー。残りの2人も、やっぱり登場してほしいよね。

◀コルネットの衣装（笑）にもなったしくんも登場。

STEP 1 人形入手

まず最初は、仲間になってくれる人形を入手しなければならない。さまざまな場所にいる人形たちを見つけて仲間にするのだ（モンスターを人形にして仲間にもできる）。ここでは、前作で転生したシャルテとテラの双子の姉妹と出会い、人形をもらうまでのイベントを紹介しよう。

◀元人形だった本人からもらえることも。

▶コルネットからもらえる「子レジエム」も、カーソルとしてだけでなく戦闘中に召喚できることが判明！

シャルテとテラとの出会い

双子の姉妹シャルテとテラとの出会いのイベントは序幕「プリンセス・クルル」で発生する（体験版では起こらない）。お城を抜け出したクルルは、中庭でコルネットを訪ねてきたシャルテとテラに出会う。クルルの顔にコルネットの面影を見い出した2人は、クルルがコルネットの娘であることを確認。そして、コルネットにお世話になったお礼にとテラ&シャルテ人形をくれるのだった。

モンスターも人形にできるんだ

なんと、戦闘でクルルが倒したモンスターは、人形にして仲間することができるのだ。どんどん倒して仲間にしよう。ただし、すべてのモンスターを人形にはできないぞ。

◀モンスターを人形化する。やっぱり古代人の力？

クルルの情報コーナー

リトプリVer 第5回

ついに発売まであと1カ月！ 首をなが～くして待っていたファンのみんな、もうちょっとの辛抱だからね。あ、もちろん、予約のほうは済んでるよね？ もし、まだしてないよっていう人は、10月31日しめ切りだから早く予約しちゃおう！ それでオリジナルの設定資料集がもらえるんだよ。予約用紙がお店で見つからないっていう人は、120号にDPS特製の予約用紙がついてるから、それを使ってね。ではでは、おしゃべりはこのぐらいにして、5回目の情報コーナーをさっそく始めるよ。今回は注目の体験版情報や初回特典情報などをお伝えしちゃおう！

◀あたしの大活躍（？）がもうすぐ楽しめるよ。

1 体験版がD25に！

なんと『＋1』のおまけディスクに入っていた『リトプリ』の体験版が、10月30日発売の電撃プレイステーションD25にも入ることになったんだって。『マール』をすでに持っていて『＋1』が買えなかったという人はチャンス！ 絶対にゲットしちゃおう。

▲あたしやクレアだけでなく、ジオじいたちにもひと足早く会えるんだよ。

2 初回特典

『リトプリ』のファンのみんなに、うれしい知らせがあるよ！ 初回特典としてオリジナルのトレーディングカードが1枚、製品の中に同封されることになったんだって。ラッキー！ あたしのプリティな姿がバッチリと描かれていて、とってもいい感じだよ♥ これで、発売日がますます待ち遠しくなる……かな？

STEP 2 ジュエル装備

クルルたちがアクセサリーを装備するように、人形たちも“ジュエル”と呼ばれる特殊なイノチウムを装備することができる。ジュエルには、パラメータを上げるものや、魔法の威力を上げるものなど、たくさんの種類が用意されている。自分の好きなものを装備させて、人形をパワーアップしよう。

◀ジュエルは最大3つまで装備可能。パラメータの変化も、ひと目でわかるぞ。

STEP 3 パートナー選択

クルルたちが人形を召喚するためには、あらかじめ“パートナー”となる人形を決めておかなくてはならない。これはアクセサリーの装備のようなもので、最大3体までのパートナーを選ぶことが可能。さらにパートナーを選択することによって、クルルたち自身のパラメータもアップするぞ。また、戦闘で経験値を得られる人形は、パートナーとなっている人形のみ。

▶メニュー画面で、パートナーにする人形を選ぼう。

クルルと同様に、クレアも人形をパートナーに選択可能。つまり、クレアも戦闘中に人形を召喚できるのだ。ただ、人間と人形の間には相性があって、クルルがパートナーにできる人形が、クレアではできないことも（例えばクルルは、カヘルをパートナーにできない）。

▲クレアは最初からフェアリーをパートナーにしている。クレアらしい……のかな？

STEP 4 召喚

ここまで準備を整えたら、あとは実際に人形を召喚するだけ。Vol.117でも紹介したが、召喚にはイノチウム（お金）が必要になる。消費するイノチウムの額は、選んだ（人形の）魔法やとくしゅ能力によって決まっていて、威力が高くなれば、当然消費する額も大きくなるぞ。

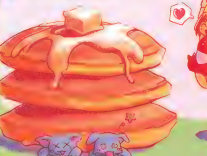
▲人形はレベルアップで新しい魔法・とくしゅ能力を修得。

▲▶いざ、というときのため、イノチウムの残金には注意。

▶▼古代人の末裔ではないクレアは、“ローゼンクイーン商会の最新技術”で人形を操っている。クレアの持っているカバンは、実はすごい技術がぎっしりと詰まっているのだ。

STEP 5 ごほうび

前作で好評だった「ごほうび」も健在。人形を召喚するたびに、画面左上の“感謝ゲージ”がたまり、一定以上になれば、ごほうびコマンドが選べるようになるぞ。

◀見るからに美味しそうな攻撃♥　また、ボス戦で頼れそうだ。

3 イラストハガキ

いつもたくさんのイラストハガキを送ってくれて、みんなありがとう。そんなステキなイラストの中から、あたしのお気に入りの2点を紹介するね。それとイラストのあて先は「5．ハガキ募集」を見てね。

▶栃木県　大塚章代さん：あたしのプリティな寝間着姿がとってもグッド♥

▲栃木県　涼代桃恋さん：あの4人組の中では一番普通っぽいけど、どうなのかな？

4 プレゼント

今回のプレゼントは、あたしとチェロとの出会いのシーンを描いたイラストがプリントされたポストカード（11月ver.）だよ。詳しい応募方法は、右の「5．ハガキ募集」をチェックしよう。

ポストカード（11月ver.）

10名

5 ハガキ募集

このコーナーでは、みんなの愛のこもったステキなイラストハガキを大募集中！　「リトプリ」に登場するキャラクターなら誰を描いてもOKなので、どんどん送ってね。でもゾルバレフは嫌かな（笑）。それとプレゼントに応募する人は「住所・氏名・年齢・電話番号・欲しいプレゼント」を必ず明記すること。あて先は、イラストハガキもプレゼントも下の住所まで。よろしくね。

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス
DPS「クルルの情報コーナー」係

CHRONO CROSS™ クロノ・クロス

2つの次元を超えた冒険が 今、始まる!!

クロノ・クロス

11.18 RPG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

この秋要注目のRPG『クロノ・クロス』。今回は、かつてない数の個性的かつ魅力的なパーティキャラを大公開！　さらに、世界や戦闘に関して新たにわかった事実を徹底フォローしていくぞ!!

40人以上のパーティキャラから仲間を選べる!!

『クロス』には総勢40人以上のパーティキャラが登場。本編のストーリーの進み方によって仲間になるキャラが異なり、それによってイベントも変化していくのだ。しかも、同じ仲間でも次元が異なると、性格や生き方がまったく違う。さまざまな生き方をするパーティキャラたちと出会うことによって、壮大なストーリーが展開していくぞ。ここでは、主人公・セルジュと25人のパーティキャラを一挙に紹介。さらに、最後にはセルジュに関する衝撃の新事実もスクープしているのでそちらも要チェックだ！

◀連れていくパーティキャラによってイベントも変わる。パラレルワールドならではの展開に期待しよう。

▶40人以上のキャラそれぞれが、個性的な攻撃法や特殊能力を持っている。

セルジュ　2つの世界を旅する冒険少年

[illegible]生まれ育[illegible]明るく優しい[illegible]の主人[illegible]ふ[illegible]える冒険に挑る。も[illegible]身に何かが起[illegible]よ[illegible]が…。

キッド　勝ち気でおてんばな女の子

セル[illegible]別の次元の世界でピンチのときに助けてくれる[illegible]。[illegible]れて[illegible]言葉づかいはかなり荒っぽい。

ラディウス　グレンを見守る優しい老騎士

セルジュがずっと暮らしていた世界では、彼の[illegible]アルニ村の村長を務めている。[illegible]で村[illegible]を集めている。

もう1つの世界では、騎士を引退して隠居暮らしをしている老人。しかし、騎士団きってといわれた剣の腕前はいまだに健在。

グレン　血気盛んな騎士見習い

[illegible]級団員。幼い頃に父を亡く[illegible]友人であったラディウスに育てられた。[illegible]正義感は強いが少し短気な面も。

ラズリー　無邪気でかわいい森の妖精

身長30cmぐらいの妖精。自然を破壊する人間を嫌ってはいるが、どこかで自然を愛する人間がいることも信じている。

CROSS WORLD 1 似て非なる2つの平行する世界

エルニド諸島で暮らしていたセルジュは、ある日突然、違う次元のエルニド諸島に飛ばされてしまう。セルジュたちの世界と似ているようでどこか違う別の世界。パラレルワールドになっている2つの世界では、同じキャラでも、まったく違う生き方をしている者もいるようだ。ここでは、今回紹介するパーティキャラの中から、2人のキャラのそれぞれの世界での生活の違いを見ていこう。

CASE1 ▶バンクリフの場合

貧しい家庭

◀貧しい家庭で育ったために、貧乏を憎みお金に執着するようになってしまっている。

お金持ち!!

◀一方、恵まれた環境で育った彼は、今の生活に満足しつつもどこかそれに不満気味。

CASE2 ▶ファルガの場合

現役の海賊!

◀クルーに気合いをいれるファルガ。海の男であることに誇りを持ち、常に前向きな男だ。

カジノのオーナー

◀こちらはカジノのオーナー。カジノで遊んでばかりの生活を送っているようだ。

NEW FACTOR 乗り物

2つの世界ではそれぞれ乗り物が違う!

『クロス』では、島と島の間をボートに乗って移動する。2つの世界ではそれぞれボートの種類も違い、コルチャが乗っているバンカーボートと、イシトが乗っている軍用ボートの2種類が確認できる。それぞれの入手方法や、どんなイベントに関わってくるのかは、まだわからないが、セルジュたちの冒険を助けてくれることは間違いないだろう。

バンカーボート

▲コルチャとともに、今まさに航海に出ようとしているセルジュたち。見た目は原始的だが、帆を張ったらかなりのスピードがでそうだ。

軍用ボート

▶原始的なバンカーボートとは対照的に、文明的な外観の軍用ボート。見た感じホバークラフトのようだが、動力は何を使っているのだろうか?

スラッシュ 人気絶頂のボーカリスト

ビジュアル系吟遊詩人団「マジカル[illegible]ーマー[illegible]」のリーダー。生き別れ[illegible]を捜[illegible]ようだが……?

もう一[illegible]界でも吟遊詩人団のリーダーであることに変わりはないが、[illegible]やら新曲が書けないらしい。スランプだろうか。

ピエール キザで見栄っぱりな青年剣士

ファッションセンス抜群の[illegible]さはスラッシュも嫉妬す[illegible]カッコだけで剣の腕前はサッパリ。

ファルガ 屈強なる海の男

海[illegible]無敵[illegible]の船[illegible]典型的な海の男。[illegible]できるベス[illegible]のこと[illegible]しようと[illegible]前向きに生きている。

船を[illegible]着したカジ[illegible]「ゼルベス」[illegible]ナー。過去に何か深[illegible]傷を負って[illegible]で、いまだに傷心の日々を送っている。

ジャネス モンスター訓練はワタシにおまかせ!!

ウサギの亜人。「ゼルベス」内にあるモンスター専門の闘技場で、訓練士として働いている。好物はやっぱりニンジン。

ミキ 情熱的な美人ダンサー

スラッシュと組んで、世界ツアーに出ている踊り子。根がまじめな努力家で、踊りに対する情熱は誰にも負けない。

イレーネス 「歌」を求める美しき人魚

人魚の亜人で、亜人だけの島・マブーレに住んでいる。亜人の宝である「歌」を奪ったファルガと対立している。

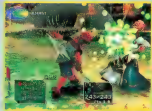
バンクリフ 画家を目指す芸術少年

幼い頃に貧乏のせいで病気の母親を亡くして以来、お金にこだわるようになってしまった。性格は気むずかしく、皮肉屋。

別の世界では裕福な家庭に生まれ育ったおぼっち[illegible]どこか[illegible]されないようだ。

CROSS WORLD 2 戦闘の3大要素の関係とは？

クロスシーケンスバトルとは？

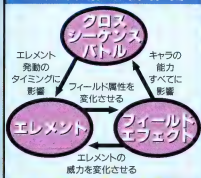
クロスシーケンスバトルの特徴は、パーティキャラの行動する順番をプレイヤーが好きなように決定できること。各キャラは個々に設定された「スタミナ」が、0にならない限りいつでも何回でも行動可能で、これにより各キャラの待ち時間がないスピーディな戦闘ができる。さらに、割り込んでくる敵の攻撃を予測しながら、攻撃、防御などの行動を組み立てていく戦略性も要求されるのだ。

▲セルジュの攻撃がヒット！「スタミナ」があれば、さらに攻撃することも可能だ。

3大要素の関係図

- クロスシーケンスバトル → エレメント：エレメント発動のタイミングに影響
- フィールドエフェクト → クロスシーケンスバトル：キャラの能力すべてに影響
- エレメント → フィールドエフェクト：フィールド属性を変化させる
- フィールドエフェクト → エレメント：エレメントの威力を変化させる

エレメントとは？

エレメントは魔法や必殺技に当たるもの。プレイヤーはエレメントの威力を示すレベルを自由に変えることができる。レベルは低いが発動までの時間が短いものを選ぶか、それともその逆を選ぶかといった戦略が必要になるぞ。

▶エレメントには6色に分かれた属性があり、それぞれに多彩な技や魔法が設定されている。

フィールドエフェクトとは？

画面左上には戦闘フィールドが常に表示されていて、エレメントを使うことによって変化していく。赤のエレメントを使い続ければフィールド属性の赤の割合が高くなり、さらに赤のエレメントの威力も上がっていくのだ。

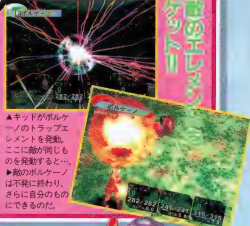
▶フィールドには、使ったエレメントの属性が過去3回分蓄積されていくのだ。

NEW FACTOR

トラップエレメント

敵が発動したエレメントを奪うことができる!!

トラップエレメントは、名前のとおりワナをしかけて敵のエレメントを奪うシステム。戦闘時に敵の攻撃を予測してトラップを張り、そこに敵がトラップと同じエレメントを発動してくると、自分のものにできるのだ。敵の攻撃を読む戦略性とスリルが味わえるぞ！

敵のエレメントゲット!!

▲キッドがボルケーノのトラップエレメントを発動。ここに敵が同じものを発動すると…。
▶敵のボルケーノは不発に終わり、さらに自分のものにできるのだ。

イシト
軍務に忠実なエリート軍人

大陸の[illegible]官。[illegible]に絶対の[illegible]ている。

[illegible]ト士官なのだが、ある事件をきっかけに軍の行動に疑問を抱くようになる。

スティーナ
龍の社を守る美しき巫女

[illegible]土の村、ガルドーブにある[illegible]社の巫[illegible]に特殊な[illegible]せいか、いつも神秘的な雰囲気をただよわせている。

コルチャ
明るく元気な海の民

海[illegible]の中継都市・[illegible]でボートを使った[illegible]び屋を営んでいる。いつ[illegible]口をたたくが、本当は照れ屋さん。

ママチャ
コルチャを見守る肝っ玉母さん

コルチャの母親。ガルドーブでコルチャと2人で暮らしている。いつも明るく陽気で、細かいことは気にしない性格。

ジルベルト
相棒の墓を守り続ける元レスラー

レスラー時代に、自分のせいで相棒を死なせた過去を持つ。現在は墓守をしながら、相棒の妹とともに静かに暮らしている。

オルハ
男勝りな格闘家

格闘術で体を鍛えつつ、ガルドーブの酒場を1人で経営している。小さい頃生き別れた双子の妹との再会を夢見ている。

リーア
いつも元気な野生の少女

原始時代で暮らしていたが、突然セルジュたちの世界へ飛ばされてきた。どことなく「トリガー」のエイラに似ているが…。

CROSS WORLD 3 伝説の"龍"の存在が判明

エルニド諸島近辺は、かつて龍に守られた海と呼ばれていて、今でも龍に対する厚い信仰が残っている村がある。セルジュは冒険の途中で、6匹いるといわれる伝説の龍たちと深く関わっていくことになる。ここでは六龍にまつわる伝説と、登場シーンのムービーを紹介するぞ。

◀龍の社でスティーナに出会うセルジュ一行。ここに六龍が眠っているのか!?

NEW FACTOR 六龍伝説

人々の間で語り継がれている伝説とは?

エルニドには、「偉大なる六匹の龍が邪悪な魔を封じ込めた」という伝説が残っている。しかし今では龍の存在自体が古い迷信とされているが…。果たして六龍が封じた「魔」とはいったい!?

▲▶エルニド各地で六龍にまつわる話を聞ける。これだけの話が残っているのをみると、迷信ではないようだが…。

六龍登場!! 敵か味方か!?

▲絶滅したといわれていた六龍がついにその姿を現した! 6体ということはエレメントの6属性に関係があるのだろうか!?

▶六龍のうちの1体・水龍と対決! 戦っているということは、敵として登場するようだが…。セルジュたちと戦う水龍の真意やいかに!!

Pretty & Cute!! コミカルで頼もしいパーティキャラたちを紹介

ポシュル 犬に見えるが犬じゃない
セルジュの幼なじみ・レナの友人。大きな首輪に秘密やら秘密があるらしい。

カブ夫 畑が大好きなカブの騎士
カブの騎士。自分が野菜なのに畑が好きで、畑を見るのが気に入りたいる。

改良種フィオ 頭のヒマワリがチャームポイント
ある科学者に品種改良された新種の植物。イバラ状の両手を使って攻撃する。

龍の子 甘えん坊のドラゴンのヒナ
生まれたばかりの龍の赤ちゃん。性格は無邪気だが寂しがり屋の一面も。

ラッキーダン ちょっと陽気なワラ人形!?
東の国で縁起がいいといわれているみやげもの。陽気に踊りながら攻撃する。

星の子 人間に興味津々の宇宙人
何万年も前に事故でエルニドに不時着した宇宙人。人間に興味を持っている。

進化するキャラもいる!

ツマルは戦い方によって、さまざまな形態に進化する。ここでは2つの進化形態を紹介するぞ。

天使ツマル 羽根がキュート♥
天使らしく、回復系のエレメントを発動したりするのかな?

"進化"

ツマル 人語を話す奇妙な生物
人工的に生み出された新種の生命体。人語をしゃべる。

"進化"

悪魔ツマル 悪魔でもカワイイ
頭に生えている2本の角で攻撃するのだろうか?

SCOOP! もう1つの世界でセルジュは死んでいた!?

なんと、別の世界でセルジュが死んでいるという事実が発覚! ある事件で死んでしまったらしいのだが、生きているセルジュに影響はあるのだろうか? そしてセルジュが命を落とした事件とは!?

▼10年前に死んだもう一人の自分の墓を見つめるセルジュ。
◀死んだはずのセルジュを目の前にして、レナはとまどうばかり。

セルジュ死亡!?

CHRONO TRIGGER™
クロノ・トリガー
いよいよ発売が間近に迫ったPS版『クロノ・トリガー』。今回は、ついに届いたサンプルROMから、システム、キャラ、バトルに関して最終チェック!! さらに、序盤のストーリーを先行紹介していくぞ!!
クロノ・トリガー
11|2
RPG
▶¥4,800(予)
▶スクウェア
▶MC(1ブロック)
▶かなり重要なシーンもあるので、しっかりチェックしよう。
冒険前の静かな夜……
オープニングムービーを初公開!!
クロノ・トリガー
CHARACTER
個性的な登場人物を紹介!
主人公 クロノ
正義感あふれる少年剣士!!
©1995, 1999 スクウェア
キャラクター:©1995, 1999 スクウェア ©1995, 1999 バードスタジオ/集英社

発売直前!!『トリガー』のシステム・キャラ・バトルを再チェック!!

PROLOGUE プロローグ

AD1000。クロノは幼なじみルッカの発明品発表会へとはりける。会場で知り合った少女マールが実験台となるが、マシンの暴走により彼女は目前と姿を消す。クロノは、すぐにあとを追うが……

「クロノ・トリガー」は、主人公クロノと仲間たちが、5つの時代（＋1）を股にかけた冒険をくり広げる本格ＲＰＧ。ＳＦＣからの移植作品ながら、時間の流れを利用した謎解きや、壮大な物語、特徴的なバトルなど、今遊んでもやりごたえのあるゲームとなっている。また、ほぼ同時に発売の続編『クロノ・クロス』へとつながるエピソードも追加されているので、すでに遊んだ人も、ぜひプレイし直しておきたい作品だ。今回は、『トリガー』のキャラクターやバトルシステムを改めてチェック。また、序盤のストーリー攻略も掲載しているので、基礎知識の確認として、役立ててほしい。

▶時間を移動できる乗物シルバー

5＋1つの時代を駆けめぐれ!!

クロノたちの冒険の舞台となる時代は5つ。このほかに、どの時代にも属さない「時の最果て」と呼ばれる、時間の流れのない場所も存在するぞ。

AD2300 未来

BC65000000 原始

AD1000 現代

AD600 中世

BC12000 古代

マール

王国の王女。お忍びで千年祭に参加したところ、ルッカの発明品の事故に巻き込まれる。

回復術を使いこなす王女

カエル

中世時代の王妃を守る戦士。実は魔王によってカエルの姿に変えられてしまっている。

カエルの姿をした剣豪

エイラ

原始の時代で、恐竜人との戦いを続ける女酋長。強い者を、何よりも好む。

艶やかで腕も立つ女戦士

ルッカ

クロノの幼なじみ。機械をいじるのが何よりも好きで、数々の発明品を生み出してきた。

メカのことなら超一流!!

ロボ

未来の世界で放置されていたロボット。ルッカによって修理され仲間になる。

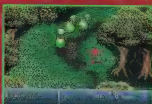
優しい心を持つロボット

魔王

中世で王国と戦う魔族の王。その実力は脅威だが、仲間にできれば頼もしい。

恐るべき魔界の王

BATTLE

戦闘シーンは、敵味方の関係なく、「素早い」順にコマンドを入力していくシステム。アクティブ・タイム・バトル（ATB）Ver.2の名前の通り、「FF」シリーズでおなじみのATBを発展させたものだ。毎回キャラの立ち位置が変わったり、味方の攻撃を連携させたりといった要素もあり、戦略性の高い戦闘となっている。

▲戦闘中は常に時間が流れており、ステータスの横のウェイトゲージが満タンになったキャラから行動できる。

アクティブ・タイム・バトルVer.2を徹底解析!!

モンスターと接触したらそのままバトルへ!!

モンスターとエンカウントすると、そのときのフィールドがそのまま戦闘フィールドになる。基本的にモンスターはフィールド上に見えているので、戦闘しないように避けて通ることも可能だ。

CHECK 1

バトル中は常に時間が流れている

戦闘が始まると、ステータスの横にあるバーがたまり始める。これがウェイトゲージで、次に行動できるまでの目安となるのだ。ゲージが最大になるとコマンドが現れるのだが、こちらがコマンドを選んでいる間も時間が流れ、敵は容赦なく攻撃してくるのだ。そのため、常に緊張感のある戦闘を楽しむことができるぞ。

▲ゲージがたまっていない間は、何もできない。

▼ゲージがたまったキャラから行動開始となる。

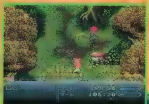
オプションでATBを「ウェイト」にすると、コマンド選択中のみ時間が止まってくれる。初心者は、こちらにしておくことをオススメする。

CHECK 2

順番が来たらコマンド入力!!

ウェイトゲージが最大までたまると、そのキャラへのコマンド入力が可能になる。コマンドは選択式なので、アクション性はないが、前述の通り、考えている間も時間は流れている。的確なコマンドを、スピーディに入力していく必要があるのだ。これが『トリガー』のバトルの醍醐味でもある。

◀コマンドは攻撃、技、アイテムの3種類。何をするかを瞬時に判断せよ!!

▶攻撃する場合、攻撃対象を選ぶだけで自動的に移動してくれるのだ。

CHECK 3

属性を持った技を使いこなそう

各キャラが使える「技」は、火や水などの属性を持っている場合が多い。敵には、火に弱いなどの弱点を持つ場合もあるので、それに合わせた属性攻撃をしていけば、強敵との戦いも有利に展開できるぞ。

▲使える技は、戦闘でAPをためることで増えていくぞ。

CHECK 4

バトルから逃げるときには?

戦闘中、L1+R1を押しっぱなしにすると逃げることが可能。ただし、逃走するまでには時間がかかり、その間に攻撃を受けることもあるぞ。

◀L1+R1を押している間も時間は流れているのだ。

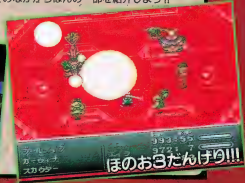
強力な連携技も使える!!

複数のキャラが行動可能な状態だと、連携技の使用が可能になる。あえてコマンドを入力せず、ほかのキャラが行動可能になるまで待つという戦略も取ることができるぞ!!

数々の連携技が登場!!

連携技は2人で協力するものと、3人で協力するものがある。種類も多く用意されており、効果もエフェクトもド派手。ここでは、そのなかからほんの一部を紹介しよう!!

ガトリングキック!

ハヤブサぎり!!

ほのお3だんげり!!!

STORY

ついに入手したサンプルROMから序盤のストーリーを紹介!!

できたての最新サンプルROMから、序盤のストーリーを公開。平和な時代に暮らすクロノが、マールの後を追って中世の世界へと旅立ち、やがて現代の世界に戻ってくるところまでを駆け足で紹介だ。今回紹介するのは、ほんの導入部でしかないが、いきなり目の離せない展開が連続するぞ!!

旅立ち、夢見る千年祭　AD1000

建国千年祭に参加し、幼なじみルッカが発明した物質転送装置の発表会を見にいくことになるクロノ。その途中でマールという女の子に出会うが、マールは転送装置の暴走に巻きこまれ、時空の彼方に消える。クロノはすぐに、マールの後を追う!!

◀消えたマールを追い、冒険に出発するクロノ。ここから、果てしない冒険が始まる。

帰ってきた王妃　AD600

マールを追ってゲートに飛びこんだクロノは、中世の世界へタイムスリップ。中世の時代でのガルバディア城で、行方不明だった王妃と勘違いされていたマールと再会する。しかし、彼女はクロノの前で、またもや姿を消してしまう。

◀マールは実は現代での王女。この時代での王妃に似ていて当たり前(?)なのだ。

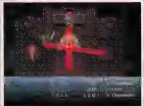
消えた王妃　AD600

マールが王妃と勘違いされ、本物の王妃の捜索が打ち切られる。だが、本物の王妃は依然行方不明。そのため、王妃の子孫にあたるマールの存在が消え始める事態に!　マールの命を救う方法はただ1つ。実際はとらわれの身の、本物の王妃を救出することだ!!

◀本物の王妃を救い出すため、カエルとともに王妃の捕らえられた修道院へ挑むクロノたち。

▶修道院の中にある閉ざされた扉は、オルガンを弾くことで開くのだ。中ではボスが待ちうける!!

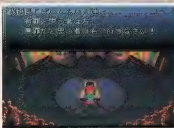
BOSS ヤクラ

最初のボス戦となるヤクラ。全体攻撃をしかけてくる嫌な敵だ。カエルとクロノの連携攻撃、X(エックス)ぎりを使ってダメージを与えよう。ルッカは回復に専念したほうがいいぞ。

ただいま!!　AD1000

なんとか中世時代の王妃を救出し、カエルと別れたクロノたち。ルッカの発明品を使って無事現代へと戻ることができた。クロノはマールを現代のガルバディア城へと送るが、そこで誘拐犯と間違えられ、刑務所に投獄されてしまうのだった……。

◀弁解も聞いてもらえず、いきなり捕まるクロノ。そのまま裁判所へ引き渡される。

王国裁判　AD1000

クロノの裁判が始まった。クロノが本当に誘拐をするような人間だったのか、その検証を中心に裁判は行われる。だが、裁判の結果ではなく、大臣の計略により、3日後に処刑されることになってしまう。このまま黙って処刑されるワケにはいかないと、ルッカの協力を得て脱走に成功するが、そこへ王国の秘密兵器「ドラゴン戦車」が襲いかかってくる!!

▲裁判の結果が有罪だろうが、無罪だろうが、結局は刑務所に入れられてしまう。

裁判で無罪になるためには、ここに注意

裁判での結果は、リーネ広場でマールに会ってからの行動によって左右される。少女の猫を探してあげる、おじいさんの弁当を盗まない、ペンダントを返すといった行動を取っていればOK。ただし、無罪になっても、その後のストーリーは同じだ。

▶ペンダントはちゃんと持ち主に返してあげよう。

◀おじいさんが楽しみにしている弁当。確かに気になるが…。

刑務所から脱出する方法は2通り

刑務所では、何度も騒ぐ(扉の前で◎ボタンを押す)と見張りが怒って中に入ってくる。ここで牢屋を抜け出せばOK。刑務所内での戦闘が面倒なら、牢屋で何もせず待っているだけでもOKだ。処刑当日、ルッカが助けに来てくれるぞ。

◀所内にはアイテムもあるので、自分で抜け出したほうが得。

▶待っていれば、ルッカが助けにくるイベントが発生!!

BOSS ドラゴン戦車

刑務所を抜け出したクロノたちの前に立ちはだかるドラゴン戦車。頭の部分に回復機能があるので、頭部を集中攻撃して先に壊そう。あとはクロノの技で一気に攻め立てればOK!!

次号、いよいよ攻略開始!!

新作紹介　クロノ・トリガー

すべてのRPGファンに贈る最新情報だ!

ブレス オブ ファイアⅣ BREATH OF FIRE うつろわざるもの

第2弾 紹介

徐々にゲームの全貌が見えつつある『ブレスⅣ』。今回は、ゲームに登場する4つの町のイラスト&最新画面を紹介。RPGファンなら、絶対必見だ!!

ストーリーに深く関わる? 4つの町を大紹介!

オーソドックスながらも、練り込まれたシステムと奥深いストーリーで、数多くのRPGファンを魅了する名作「ブレス オブ ファイア」シリーズ。その最新作「Ⅳ」は、さらにハイクオリティになったグラフィックと、「コンボ」を導入した(?)という戦闘システムで、早くもRPGファンの話題を集めている超期待作だ。今回入手したのは、そんな「Ⅳ」のストーリーに深くかかわってくると思われる4つの町の情報。それぞれの町が、主要キャラたちと密接な関係にあるようだぞ。今号は、この"町"をチェックだ!!

▲◀カプコンならではの新要素「コンボ」も導入!?

▲物語はどのような展開を見せる?

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	
未定	▶価格未定 ▶カプコン
RPG	▶MC(ブロック数未定)

2人の出会いから物語は始まる

泥の海に隔てられ、東と西に分かれた2つの大陸があった。東大陸の諸国で構成された連合軍と西大陸の巨大な帝国との間では、長きにわたる戦争が続いていた。だが、互いに疲弊した両軍はついに休戦を決定、戦乱の時代に幕を下ろした。

戦争で傷ついた人々を自ら見舞っていた東大陸・ウインディア国のエリーナ王女が、前線の街で消息を絶ったのは、その1年後のことであった。戦災の影響のため、大がかりな捜索活動もできないまま月日は過ぎていく。そんななかニーナは、姉であるエリーナを捜すために旅立つ。そしてその道中で、迷子の少年リュウと出会うのだった。

◀リュウたちは、ニーナとともにエリーナ捜索の旅へ。

リュウ

される"竜眼"を持つ者は天下は災いをなす存在れている。東大道で倒れていた見される。種族、出身地などは不明。

さまざまな種族が暮らす町

◆セネスタ◆

ココで接触し?

エリーナの手がかりは?

ニーナ

セネスタの人びと

心優しい住人ばかり?

町の一角にある修道院では、左下の画面にも登場しているシスターが、子どもたち(戦災孤児?)の面倒を見ている。イラストからも、人びとの人柄の良さが伝わってくるようだ。

原因不明の呪いに汚染されてしまった町

チャンバの町

周囲を高い塀によって囲まれた町。原因不明の呪いに汚染され、町の一部だけが、人々が暮らすことのできる生活圏となっている。リュウたちは、ここでマスターと出会う。

町の　ほとんどは
まだ、[illegible]よまで
使い物に　ならんのでね！

呪いを解くのはリュウたち？

「明日の出撃も、早いので
遅れないよーに‥

▲[illegible]のか!?　リュウたちは、この出撃に加わるのか!?

チャンバの人びと

奇妙な服を着た集団

体全体を覆う奇妙な服を着た彼らが、この町の住人。一見、軍隊にも見えるが？

ココで登場!!

マスター

呪いを防ぐ鎧（よろい）で身を包んだ謎の人物(?)。食事中や寝るときも鎧は脱がないらしい。見当はずれのことを言ったり、場違いに笑ったりと、ちょっとアヤシいところもある。リュウと出会ったあと、[illegible]

美しい自然とともに生きる村

フーレンの里

周りを美しい自然に囲まれたフーレン。ここは、ほかの町と違って平和そのものに見える。この里に暮らすフーレン族の人びとは、狩りを生業（なりわい）として、自然とともに暮らしているらしい。フーレン族の族長であるクレイの故郷だ。

とってものどか〜

クレイ

東大陸連合傘下、フーレン族の族長。その立場から普段は冷静なのだが、ときおり感情を爆発させることも……。戦闘力が高く、先の戦争でも功績をあげている。幼なじみであるエリーナを捜すため、リュウたちと行動をともにする。

ココで登場!!

フーレンの人びと

フーレン族は獣人系？

平穏に暮らすフーレン族だが、実は闘争本能の強い種族。クレイや少女に残る獣の面影を見るに、それもうなずける。

工業がさかんな先進都市

ルディア

ルディアは、立ち並ぶ巨大な煙突が特徴の町だ。さまざまな工場がひしめき合い、絶えず稼働しているこのルディアは、ほかの土地に比べて技術的に進んでいるようにも見える。

とにかく工場・工場・工場…

▲ここも工場地帯の一角。画面を見ているだけでも、機械の振動音が聞こえてくるようだ。

◀この町[illegible]が生まれ育った場所でもあるのだ。

ルディアの人びと

住民は裕福に暮らす？

どことなく上品な印象を受ける右の女性。技術的に進んだ都市だけに、町の人々の暮らしも裕福なのだろうか？

ココで登場!!

サイアス

戦時中、東大陸の連合軍に雇われていた[illegible]生活を送っていたが、ある事件をきっかけに、リュウたちを監視する立場になる。普段は無口でひょうひょうとしているが、いざというときは頼れる存在。でも酒好き。

戦闘 『LOD』の独特な戦闘コマンドを解説!!

正統派RPGの世界観と、さまざまな新要素を盛り込んだシステムを持つ『LOD』。もちろん戦闘もその例にもれず、快適さとタイミング要素をプラスしたものになっている。戦闘で使用するコマンドは全6種類。今回はそのうち1つが紹介できないが、残りの5種類について説明しよう。なお、攻撃の順番はキャラクター各自の素早さに応じて決定されるので、行動の順番を考慮に入れて補助魔法を唱えたり、アイテムを使うなどの戦略を立てよう。

ATTACK ? COMMAND

攻撃（アディショナル）

極めれば無敵!

モンスター1体に対して、攻撃（アディショナル）を仕掛ける。対象選択時には、カーソルの色でモンスターの残りHPもある程度わかる。ちなみに、アディショナルは攻撃時に表示される正方形（サイト）の収縮に合わせて◎ボタンを押すことで発動。

▼連続攻撃がバッチリ決まった瞬間がこれだ！

▲サイトの収縮に注意。

敵が反撃!

通常は赤色のサイトが青に変わると敵が反撃してくるサイン。反撃をかわすには◎ボタンの代わりに⊗ボタンを押そう。

▲タイミングは赤のときと同じ。

ドラグーン

アディショナルに成功すると増加するスピリットポイントが一定以上になると、このアイコンが点灯。その効果は……!?

逃走

戦闘を回避したい場合には、このコマンドで逃走が可能。もちろん、敵によって逃走不可能だったり失敗することもある。

防御

意外な効果もアリ?

防御を固めることで、敵から受けるダメージを半分に軽減。また、最大HPの10%が回復するうえに、敵からのステータス異常攻撃を受けつけないという効果も。

▲回復するHPは少ないが、意外に便利。

TOPIC ダートの剣の師匠発見!

物語冒頭で訪れるセレスの村では、ダートの剣の師匠である「クスマン」に話しかけることで、アディショナルや防御についての説明が受けられるのだ。

◀実際にアディショナルの練習もで

アイテム

使いどころがカギ

パーティが所持するアイテム(最大32個)を使用する。攻撃アイテムの中には、使用後に◎ボタン連打でダメージが増えるものもある。

▼ウインドウに「連打」の表示があるものは…。

▲◎ボタン連打で、効果がアップするのだ。

前号に引き続き、今回は『LOD』の戦闘システムについて紹介していくぞ。また、主人公ダートの冒険に深くかかわってくるキャラクターでは、有翼族、ギガント族という2種族の存在が新たに判明したのだ！

待望の発売日が少しずつ近づいてきた、期待のRPG『LOD』。編集部では、待望のサンプルROMを入手。これによって、ゲームシステムの詳細と、壮大な物語に触れることができた。今回はそれらの新情報から、戦闘システムとコマンドの詳細を公開。人物関係ではダートに協力してくれるラヴィッツと、逆にダートたちの敵対勢力である、有翼族のリーナス、ギガント族のコンゴールも登場。人間以外の種族の出現が物語をどう盛り上げていくのかにも注目しよう。

レジェンド オブ ドラグーン

12 2 RPG ▶¥6,800 ▶SCEI
▶MC（1ブロック）、PS（ブロック数未定）、AC（DS対応）

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン™

登場キャラクター

敵対する2人、そして頼れる仲間登場!

LEENUS リーナス

Age:推定25/♀
Tall:167cm

大胆に切れ込みの入ったボンデージ服と、その表情から読み取れる通りに、相当なひねくれ者のリーナス。太古の昔より人間に遺恨を残す、有翼人の生き残りである彼女は、当然のごとくダートに敵対する。

▼戦士だが、魔法を使うこともできる強敵だ。

▲口は悪いが、根は優しい…のか?

人間を憎む女戦士

ドラグーンさえ脅かす戦闘能力!

What's 有翼族とは?

知能の高さと魔法を武器に、かつてこの地上を支配していた有翼人。だが、彼らに支配されていた人間の反乱によって有翼人は絶滅させられたはずだが?

KONGOL コンゴール

Age:推定37/♂
Tall:250cm

見るからに怪力の戦士を思わせるコンゴール。圧倒的なパワーを武器にダートたちの前に立ちはだかる、ギガント族最後の生き残りだ。

◀2人を同時に持ち上げるほどの怪力だ!

◀自ら武器を捨て、素手で戦う自信家。

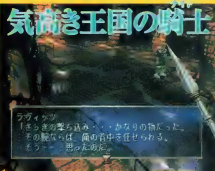
怪力の巨人が、ダートの行く手を阻む

What's ギガント族とは?

その巨体を活かし、戦闘においては絶大な能力を発揮するギガント族。だが、コンゴールを除くギガント族は、かつて人間たちによって滅ぼされてしまった。

RAVITZ ラヴィッツ

Age:推定34/♂
Tall:170cm

セルディオ王国に忠誠をささげる騎士で、物語中ではダートの兄的な存在。ヘルライナ監獄でダートと出会ったのを機に、ともに戦う仲間となる。

▲得意の槍で繰り出す一撃は強力!

▼槍の腕前だけでなく、知識も豊富なのがわかる。

▼仲間を助けるため単身で敵地へ乗り込むほど情に厚い!

ダートとともにシェーナを救出!!

新キャラ&新システム詳解で『EG』の真実に迫る!!

エヴァーグレイス EVERGRACE

フロム・ソフトウェアが放つ最新A・RPG『エヴァーグレイス』! 今回は、新キャラクター情報と「パルミラアクション」の詳解をお届けするぞ!!

エヴァーグレイス EVERGRACE	
春予定 A・RPG	▶価格未定 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

ユテラルド
本作の主人公。右手の甲にクレストを持つ剣士。両親の仇を追ううちに、異世界に迷い込む。

フォーリム
ユテラルドを導く、異世界のナビゲーター。元は人間で「魔人」との因縁も深い?

シエナ
悲劇のヒロイン。リューベーン消滅の原因は、彼女の能力の暴走であると伝えられる。

Key word 1 キーワード

●消滅帝国リューベーン
かつてエティンベリー大陸に存在した帝国。人秘学によって生み出されたパルミラとアルクレスト(人工のクレスト)によって繁栄を築くが、突然消滅。原因はバグラゲラ、シエナ、ビルボルゴの関わった実験中の事故とされている。

●ビリヤナ(万物の母)
ビリヤナを信仰するトレド族の村には、「万物の母」と呼ばれるビリヤナの巨木がある。その巨木から自然や人間が生み出され、世界が発展してきたとされている。その実には、人間の潜在能力を引き出す力があり、それを結晶化したものがパルミラである。

●トレド族
ビリヤナの森の民。長くその存在を知られていなかったが、帝国の世界開拓によって発見される。身体にクレストを持つ者を族長として選ぶ慣習があり、トレドの村でだけは、クレストによる悲劇も起こらなかったと伝えられている。

エヴァーグレイスの世界 WORLD
遠い過去の悲劇……消滅帝国リューベーンを舞台に、戦いがはじまる!

『エヴァーグレイス』(以下、『EG』)の物語は、遠い遠い過去に消滅したはずの帝国リューベーンを舞台に展開する。両親の仇を追ってビリヤナの森へと分け入った主人公ユテラルドは、過去の世界・消滅帝国リューベーンに迷い込んでしまう。そして、その世界を支配しようとする魔人と対決することになるのだ。その戦いの結果、彼自身の右手の甲に刻まれた「呪いの烙印」クレストの謎に迫ることになるとは知らずに……。

今回の記事では、2人の新キャラクターと、キーワードの解説から、『EG』の奥深い世界設定、物語の魅力を紐解いていこう。

◀パルミラとクレストを共鳴させると、特殊な能力が使用可能に!

この橋は……
▼フロムといえば、やはり一発死(?)。この吊り橋は、かなり怪しいと思うのだが……(笑)

人秘学の創始者 バグラゲラ
パルミラとアルクレストを作り出し、人秘学を興した人物。シエナを実験台にし、帝国消滅の悲劇を招いたとされている。

赤い瞳を持つトレド族の少年 ビルボルゴ
ユテラルドと同じ、赤い瞳を持つ少年。バグラゲラに連れ去られたが、その目的など、すべてが謎に包まれている。

ビリヤナの実のエキスを抽出して作られた結晶体パルミラが、人間の潜在能力を引き出す！

＋

＝

パルミラアクション発動!!

◀パルミラと並んで重要なのがドレスアップシステム。装備品によって、キャラのステータスが変化するのだ。

◀属性によって、パルミラアクションだけでなく、通常攻撃も変化する。ゲーム全般に影響する要素なのだ。

　パルミラアクションとは、一般的なRPGでいう魔法と特殊能力を合わせたようなもの。この結晶体を装備すると、ユテラルドのクレストと共鳴し、さまざまな特殊能力（物理系、魔法系、補助系の3系統）が発動するのだ。

　また、パルミラには火や水といった属性があり、これと敵や装備品の属性により、ユテラルドの攻撃力が変化したりする。さらに、特定のパルミラを装備していないと開けられない宝箱が存在するなど、これを使いこなすことが、非常に重要なポイントになるのだ。

パルミラのしくみ

　左側の数字が、現在使用できるパルミラの回数（左）と最大数（右）。パルミラは、使用するたびに減っていく（0の状態で発動させると壊れてなくなってしまう）が、増やす方法もある。敵を倒すことでオレンジ色のゲージが溜まっていき、フルに溜まることにパルミラの回数が1つずつ増えていくのだ。

●パルミラ
ビリヤナの実の特殊な力を結晶化した宝石。人秘学の研究の成果であり、バグラゲラによって作り出された。

●クレスト
身体のどこかにある、紋章のようなアザ。ユテラルドは右手の甲に持っている。これをもつ者の周囲では必ず悲劇が起こるとされ、別名を「呪いの烙印」と呼ばれている。ただ、トレド族によれば、クレストを持つ者は万物の母と波長があう人間（その意識にコンタクトできる人間）とされ、族長に選ばれる。

●人秘学
バグラゲラが興した学問。「ビリヤナの実には不思議な力が宿る」という伝承を具現化し、ビリヤナと呪術を用いて人間の潜在能力を引き出そうと試みた。その結果、ビリヤナの実からパルミラと呼ばれる特殊能力を得るための結晶を作り出すことに成功。その能力を引き出す媒体として、アルクレストという人工紋章も発明された。

属性 火

フレアレイド

巨大な炎が敵を包み込む、強力な火属性の攻撃。

属性 聖

ホーリーウェーブ

聖なる力が邪悪なるものを打ち砕く！聖属性の全体攻撃。

属性 水

アイスレイド

無数の氷の塊が敵を襲う、水属性の攻撃。

ワナ…なのか？

さまざまな仕掛けがキミを待つ！

◀遺跡内の昇降機のような場所。これがそうとは限らないが、さまざまなタイプの仕掛けが『EG』には数多く用意されているハズ。キミの頭脳とパルミラアクションを組み合わせて、[illegible]う。

大聖堂の死闘!!

閃光を放って登場する巨大な敵キャラ！　激闘必至!!

　前回も紹介した、大聖堂のような建物内での戦い。閃光の中から登場する巨大な（おそらくは）ボスキャラとの戦闘は、今から楽しみだね。また、この連続写真が特にそうなのだが、『EG』の画面写真は『キングスフィールド』というよりは『SPRIGGAN』に近い印象を受ける。ゲーム性としては、アクション性の高いものになるのだろうか。

RPGの戦闘はここまで進化した!

世界を救う光、もしくは世界を滅ぼす闇となる……。相反する予言を受けた青年の波乱と動乱に満ちた物語を描く、新感覚RPG「グローランサー」。今回は本作ならではの魅力的、かつ斬新な戦闘システムを徹底紹介していく。

グローランサー

11/25(予) RPG ▶¥6,800（予） ▶アトラス ▶MC（2ブロック）

GROWLANSER グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

戦闘システムの魅力を徹底解析

通常戦闘 リアルタイムで進む白熱のバトル!

まずは、通常戦闘から紹介していこう。ここでいう通常戦闘とは、マップ上を移動中に遭遇する、いわばザコ戦のこと。移動中のマップがそのまま広い戦闘フィールドに移行するため、地形や相手との位置関係なども考慮する必要があり、非常に戦略性の高い戦闘が展開するのだ。

なお、右で紹介しているRMC戦闘でも、基本的な行動方法やコマンドなどは、この通常戦闘と同じになっている。

戦闘画面の見方

■ステータス STATUS

❶キャラクター名 ❷HP ❸MP ❹WAITゲージ（ゲージが0になると行動できる）

■マップ&レーダー MAP & RADAR

青は味方、赤は敵、緑は村人などのNPCを示す。白枠は全体マップ中の現在表示範囲。

戦闘前 CHECK

敵とぶつかると戦闘!

フィールド移動中、敵に見つかる（＝敵に近づく）と戦闘に突入！ 戦闘開始だ!!

◀うまく避ければ、戦わずに済むことも。

移動フィールド＝戦闘フィールド

移動中のマップがそのまま戦闘マップになるので、どこで戦いをしかけるかも大事。

◀洞くつ内は障害物が多いので苦戦必至。

戦闘の流れ

1 敵と遭遇

戦闘開始！

2 行動コマンドを選択

リアルタイムで戦闘が展開!

敵をすべて倒すと戦闘終了

3 お金&経験値をゲット

戦闘中 CHECK

行動コマンドは以下の6つ!

行動の変更はいつでも可能（行動選択中は時間が進まない）。なお、行動の前後にWAITゲージ（要するに硬直時間）が発生することもあるので要注意。

攻撃	選択した相手を追いかけて攻撃。攻撃後、WAITゲージが発生。
護衛	選んだ相手から離れないように、自動的に移動&攻撃を続ける。
魔法	魔法を使用。行動前に魔法詠唱時間としてWAITゲージが発生。
移動	任意の目標地点まで移動。戦闘フィールドを出ると戦闘離脱が可能。
道具	道具を使用。行動前に準備時間としてWAITゲージが発生。
防御	その場に待機し、防御を続ける。敵から受けるダメージを減らせる。

戦闘後 CHECK

ポイントを振り分けて魔法&スキルを習得可能

レベルアップ時に獲得できる習得ポイントを振り分けて、さまざまな魔法やスキルを習得できる。振り分けは自由なので、プレイヤーそれぞれの個性が出てくるはず。

▶便利なものほど、習得ポイントが必要！

RMC戦闘 戦略性を高める5大要素をチェック!

敵を倒すだけの通常戦闘でさえも楽しい、『グローランサー』の戦闘システム。その魅力をさらに劇的に高めるシステムこそ、本作独自のRMC（リアルタイム・ミッション・クリア）戦闘だ。これはその名が示すように特定のミッション（条件）をクリアすることを目的とする戦闘で、ゲーム中の重要場面に登場する。そのクリア条件はさまざまで、重要人物の救助や護衛をはじめ、時には敵と戦うよりも罠の解除が優先される場合もある。その他にも戦闘中に重要イベントが展開したり、援軍が出現したりと、通常戦闘以上にドラマチックな展開が楽しめるのだ！　キャリアソフトが『ラングリッサー』シリーズで培ったノウハウを詰め込んだRMC戦闘は、注目必至！

◀戦闘前に表示されるクリア条件を見逃すな!!

▲非常に戦略性が高いRMC戦闘。まさに新感覚のRPG！

1 力だけでは勝てない!? 特殊なクリア条件

護衛

救出

2 マップ上にも仕掛けが存在！ さまざまな罠や仕掛け

RMC戦闘 シミュレーションさながらのバトルを実現!!

4 戦況が二転、三転!! 敵、味方の援軍が出現

3 戦いの中で生まれるドラマもある！ 戦闘中もイベント発生

5 状況に応じた適切な指示を！ NPCへの指示

SCOOP!? グランシルの街では闘技場に参加できる!?

▲大会では、一風変わったRMC戦闘もあるらしい!?

敵か味方か!? 2人のインペリアルナイトを公開!

インペリアルナイトとは、バーンシュタイン国に仕える騎士に与えられる最高の称号のこと。それだけに任命されるための条件は厳しく、現在は右のふたりを含めて3人しか存在しない。はたして彼らは、どのような形で物語に関わってくるのだろうか？

アーネスト・ライエル
CV／置鮎龍太郎

常に冷静さを失わない、寡黙なインペリアルナイト。外見や物腰からは、何事も機械的に処理してしまうようなタイプに見えるが、はたして？

オスカー・リーヴィス
CV／上田祐司

インペリアルナイトの狭き門をくぐりぬけた天才青年。性格は気さくで、常に優しい笑みを浮かべているが、内には軍人らしい意思を秘めている。

発売直前！本格A・RPG!!

ALUNDRA 2 アランドラ2 魔進化の謎

ついに発売まで、残り1カ月を切った「アランドラ2」。数々の仕掛けを、指先と頭脳で突破していく快感を追求したこのゲームは、まさにA・RPGの王道を行く1本といえるぞ！

アランドラ2 魔進化の謎	
11/18 A・RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

主人公・フリットの基本アクションから各種の仕掛けまで徹底フォロー!!

「アランドラ2」はダンジョンクリア型の本格A・RPG。18のダンジョン内では約200もの仕掛けがキミを待ち受けているぞ。今回は、やりごたえ満点の多彩な仕掛けをメインに、ゲーム内容をチェックするぞ！

◀仕掛けの難易度は少しずつアップ。アクションの腕も自然と上達していくぞ。

▼陸上はもちろん、海中でも数々の謎解きがキミを待っている！

STORY ●ストーリー●

平和なバニラ王国の陰では、メフィスト率いる魔ドール一族が「魔ネジ」を使った地球征服計画を進めていた。この計画を阻止するために、少年剣士・フリットと王女・アイーシャは冒険へと旅立つことになる。

▲挿したモノを全て自由に操れる「魔ネジ」を地球に挿すのが、メフィストのねらいだ。

基本アクション紹介 この5つを覚えて冒険へ飛び出そう!!

斬る

敵への攻撃や障害物の破壊、仕掛けのスイッチを押すなどのほか、特殊な斬り方もある。

ジャンプ

高いところや離れた場所への移動に使う。また、ジャンプ中は✚キーで空中制御が可能。

ダッシュ

歩くときよりも速く移動したいときに使用。斬りやジャンプとの複合アクションもある。

スライディング

ダッシュの応用アクション。飛び出る槍の下をかいくぐったり、特殊な壁を倒したりする。

エレメント

4つの属性があり、それぞれに対応した仕掛けを動かすことが可能。敵を攻撃することもできるぞ。

フリットはこうして成長する

このゲームには、経験値という概念が存在しない。フリットは剣術の習得や、特定アイテムの入手によって成長していくのだ！

ジーケン道場

剣の達人・ジーケンにパズルのかけらを渡すと、強力な剣術を教えてくれる。

ボス戦

ボスに勝つと出現する「ライフクライス」を取るとHPの上限がアップする。

ショップ

ショップで武器や防具を買うことで、攻撃力・防御力がアップしていくぞ。

グアラン堂

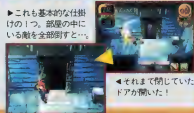
ダーツ屋のグアラン堂で好成績を取ると、エレメントを強化できる。

行く手をはばむ仕掛けを大公開!!

代表的な仕掛けを紹介するぞ!

冒頭でもふれたように、本作の18のダンジョン内には、なんと約200の仕掛けが用意されている。ここでは、バラエティ豊かで、解きごたえ抜群なこれらの仕掛けの特徴を代表的な4つのタイプに分けて、それぞれ紹介していくぞ!

▶これも基本的な仕掛けの1つ。部屋の中にいる敵を全部倒すと…。

◀それまで閉じていたドアが開いた!

思考タイプ 知力のかぎりを尽くしてパズルを解くのだ!!

箱とタルで階段をつくる

高さが違う箱とタルを積み上げげて、高い所にある宝箱を取る。うまく積まないと、自分がタルや箱に上れなくなってしまうぞ

▶まずは、箱とタルを投げて段差を作るのだ。

◀箱やタルは数に限りがあるので、注意が必要だ。

スイッチの謎を解く

滑る床が配置された部屋で、4隅にあるスイッチを使って部屋の構造を変えていくと、扉を開けるためのスイッチにたどり着くことができる

◀スイッチを押す順番と回数、滑る床の方向をよく考えよう

▶うまくいくと、扉を開けるためのスイッチにたどり着く。

誘導タイプ さまざまなものを誘導して仕掛けを解除せよ!

敵を誘導

爆弾に火をつけるために、火炎攻撃をしてくる敵を爆弾まで誘導する。敵をギリギリまで引きつける、スリル満点の仕掛けだ

◀火がついたらすぐに逃げないとダメージを受けるぞ。

火を誘導

仕掛けの中には、燭台に火をつけることで先に進めるようになるものもある。飛んでくる火を、ダッシュしたりジャンプしたりしながら、燭台まで的確に誘導するのだ。

◀噴き出す炎を誘導して、左の赤い燭台に灯せば、奥の扉が開くのだ

ONE POINT 誘導テクニックはボス戦でも使える!

ボスの中には、剣ではダメージを受けないヤツもいる。そんなときは、そいつにダメージを与えることができる仕掛けへ誘導して倒すのだ!

◀爆弾が爆発する前に、ボスを誘導できるか!?

タイミングタイプ 指先のテクニックがものをいうトラップだ

吹き上がる炎をかわす

迫り来る鉄球や、飛んでくる槍などの仕掛けは、いかにして当たらないように動くかが重要。行く手をはばむトラップが、消える一瞬を見逃さずに素早く、正確に移動する必要があるぞ。

▶炎がおさまる瞬間に、ダッシュジャンプで一気に移動!

エレメントタイプ 各エレメントを駆使して道を切り拓くのだ!!

エレメントの属性は火・水・土・風の4種類あり、それぞれ、赤・青・黄・緑の仕掛けに対応している。例えば火のエレメントを赤い仕掛けに撃つと、それに関係したトラップを解除できる。これを各基本アクションと組み合わせれば、複雑な仕掛けも解除できるようになるぞ。

◀緑色の水晶のようなものに向かって、風のエレメントを撃つと…。

▶それまで見えなかった仕掛けが出現!

▶緑のブロックにエレメントを撃って階段を作るのだ。

CHECK! このほかにもさまざまな仕掛けが!!

ここで紹介する仕掛けは、一見しただけでは仕掛けだとわかないものばかり。ダンジョン内では、それに気付く観察力も要求されるぞ。行き詰まったときには、周囲をよく見てみることも必要だ。

宝箱をふみ台に

◀ときには、宝箱すら、利用しないとクリアできないような仕掛けも出現するのだ。

ダンジョン内の物を利用

◀火を吹くタルで邪魔なものを焼き払う。

自らの体を利用

◀動く石像の通り道を体で作る。

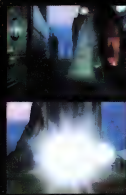
歪んだ妄想を持つ登場人物、暗闇から迫り来る異形の者たち…
闇の美学ともいうべき確固たる世界観と独特のシステムを
併せ持つRPG、それがこの『バロック』だ！

神経塔の最下層で待ち受けるものとは…!?

バロック BAROQUE 歪んだ妄想

ダークな魅力あふれるリアルタイムRPGがPSに登場！

SSで発売され、一部のユーザーから今なお熱狂的な支持を受けるRPG『バロック』。プレイヤーの目的は、物語の舞台となる神経塔の最下層を目指すというシンプルなもの。だが、プレイするたびに変化するストーリーとマップ、アイテムの寄生や合成といった独自のシステムによって、毎回違った展開が生み出されるのだ。そこで今回は、本作の魅力であるゲームシステムと世界観について徹底解剖していくぞ！

STORY

「大熱波」。突如、世界を襲い人間の文明や心までも歪めてしまった大災害を人々はそう呼んだ…。さらに「大熱波」後、「異形の者」と呼ばれる存在によって虐殺が繰り返され、世界にあるのは「絶望」という二文字のみ。もはや人間たちは、「バロック（歪んだ妄想）」を持たなければ生きていけない存在になっていた。そんな中、正体不明の罪悪感以外一切の記憶を失った1人の少年・主人公が現れる。そして彼は、自分の存在と罪悪感の原因を解くべく神経塔の最下層に向かうことを決意するのだった…。

バロック
歪んだ妄想

10/28 RPG ▶¥6,800 ▶スティング ▶MC（3ブロック）

これがPS版『バロック』の新要素だ！

1 地獄ダンジョン

PS版で新たに加わった「地獄ダンジョン」。これは本編クリア後に登場する、特別なダンジョンなのだ。し烈を極める敵の攻撃と、全99階層におよぶ深いマップが生み出す難易度は、神経塔とは比べものにならないほど。まさに「地獄」と呼ぶにふさわしいこのダンジョン、ぜひ一度チャレンジしてみよう。

▼ここで出現する敵は、数も多く強さもケタはずれ。油断すれば、アッという間に死んでしまうぞ。

2 レクチャーダンジョン

ゲームのシステムを、プレイしながら覚えられるのが「レクチャーダンジョン」。初級・中級・上級の3つのレベルに分かれているレクチャー用ダンジョンで、アドバイスを受けながら各レベルの最下層を目指すのだ。3つすべてクリアすれば、システムの基礎が自然と身につくというわけ。

▼レクチャーダンジョンで手に入ったアイテムは、そのまま神経塔へと持ち越すこともできる。

3 シーンリスト

これは、プレイ中に見たメッセージをいつでも見ることができるシステムだ。一度見たメッセージは、リスト上のアイコンがONになり、さらにそれが横一列に並ぶと、隠されたおまけグラフィックを見ることができる。キミは全部で180種類あるメッセージをすべて見ることができるか!?

▼すでに見たメッセージを、もう一度見返せばストーリーに隠された謎がわかるかもしれないぞ。

4 新キャラ「物の者」

「物の者」は、アイテムを預かってくれる便利なキャラ。神経塔内で手に入れたアイテムを彼に投げつけると、頭の中にしまってくれるのだ。預けたアイテムはリストに登録され、次のプレイ以降いつでも引き出すことができる。SS版にはなかった、全アイテムを集めるという楽しみが増えたぞ。

▼「物の者」が見たことのないアイテムを一定数以上渡すと、預けられるアイテム数が増えるのだ。

ゲームはすべてリアルタイムで進行!!

ここでは、神経塔内部で生き残るために不可欠な2つのポイントを紹介する。危険に満ちたダンジョン内では、無知がそのまま死に直結するのだ……。

移動 入るたびに構造が変化する塔内部を進み最下層を目指せ!

主人公の体力はHPとVTに分かれていて、敵の攻撃などでHPが0になると死んでしまう。VTは時間がたつごとに減少し、これが0になると、今度はHPが減り始める。たとえ敵である異形の者と戦わずとも、罠や秒単位で減っていくVTなど、塔内部の移動には常に危険がつきまとう。動くだけでも命がけという、まさにリアルタイムならではの緊張感にあふれているのだ。

▼特定の階層では、移動中に物語のカギとなるイベントが発生することも。

▼敵以外にも、トラップに注意して移動しないと大ダメージを受けるぞ。

CHECK IT! 「多層展開」するマップ

このゲームは、プレイするたびに塔内部の構造が変化する「多層展開」というシステムを採用している。最初のプレイでは全7階層でも、次のプレイでは全10階層になっていたりとまさに千変万化。プレイヤーは唯一の頼りである、オートマッピング機能を駆使して最下層を目指すことになる。

さらに [マルチシナリオ]

このゲームのシナリオもまた、マップと同じように「多層展開」する。プレイヤーが生きて最下層までたどりついたか、それとも途中で死んだのかで次にプレイしたときのシナリオが変化するのだ。ストーリー全体を知るために、何度もプレイして物語の断片的な情報を集めていく楽しみがあるぞ。

▼アリスに初めて会ったときのメッセージと…　▼一度死んだ後のときものは違うのだ。

◀過去に主人公と何か関係があった謎の少女。

アリス

戦闘 状況を判断しつつ迫り来る敵を退けろ!

塔内部で敵と遭遇したら、その場で戦闘になる。プレイヤーはアイテムの使用や逃亡といった行動を、リアルタイムに展開する戦いの中で選択しなければならない。また、攻撃した直後に逃亡する、柱の陰に隠れて敵の攻撃を防ぐ、などのマップを利用した戦い方も可能。この戦闘システムにより、プレイヤーは自由な行動をとることができるのだ。

▶戦うだけでなく、ときには逃亡という行動も、生きるためには不可欠な行動だ。

CHECK IT! アイテムは250種類以上

アイテムは塔内部で拾うか、敵を倒したときに手に入れることができる。アイテムの使い方は、投げて敵を攻撃したり、体力を回復したりとさまざま。中には複数の敵に大ダメージを与えられるものもあり、戦闘をより有利に進めるうえで欠かせない存在なのだ。

さらに [合成と寄生]

▶寄生虫は貴重なパワーアップ手段だ。

●武器・アイテム合成

塔内部にいる呪葬天使にアイテムを2種類投げると、1つに合成してくれる。合成は、2つのアイテムを1つにまとめることができるので、持っているアイテムを整理することができるぞ。さらに、アイテムを選んで合成すれば、2つの長所を併せ持つアイテムを作ることも可能なのだ。

呪葬天使
アイテム合成以外の行動が、一切の謎に包まれている天使。

●寄生虫

寄生虫を自分やアイテムに寄生させることで、防御力アップなどの効果が追加できる。また、寄生虫はアイテムと同様に合成することが可能。寄生虫の合成は、呪葬天使に頼まなくても自分で行えるぞ。

バロック用語解説

【バロック】(ばろっく)
17世紀に流行した芸術様式で、「歪んだ真珠」というポルトガル語が語源。不調和、過剰さ、混乱を意味している。このゲームでは「大熱波」以降の世界に広がった[illegible]。

【神経塔】(しんけいとう)
「大熱波」以前から存在する[illegible]

【主人公】(しゅじんこう)
生まれてからの一切の記憶を失い、唯一残った罪悪感に悩まされ続ける少年。ある日、天使に出会い「神経塔の最下層を目指せ」と言われ、自分の存在の謎を解くために神経塔へ向かう。なぜ「異形の者」を浄化する能力を持っているのかはまったくの謎。

【大熱波】(だいねっぱ)
突然、世界を襲った謎の大災害。高温の熱風は、ありとあらゆるものを歪ませ、人々を「歪んだ妄想」に取り憑かせる大きな原因となった。発生した場所も原因もいまだに判明していないが、人々の中には、ある宗教集団が、故意に引き起こしたと言う者もいる。

【偽装天使】(ぎそうてんし)
装備品の1つである「偽翼」を背中に生やした人間の総称。大熱波以前、彼らは「マルクト教団」という宗教集団を結成し、「神の力を手に入れる」ために塔内部で活動を続けていた。しかしその活動内容は不明瞭なままだ。

【感覚球】(かんかくきゅう)
神経塔内部の何カ所かに[illegible]る。また、少量ながらも[illegible]に転送することが可能。[illegible]

【異形の者】(いぎょうのもの)
「大熱波」以前から、人間を残虐な方法で殺し続けている人外の者たちの呼び名。彼らは「大熱波」以降も世界の至るところで出没し、人間を虐殺し続けている。「大熱波」以前には異形殺戮部隊も結成されたが、彼らを根絶やしにすることはできなかった。神経塔の内部や外界で、その生存が確認されている。

今回は、ラスボス直前までを完全フォロー。おなじみの難解な仕掛けや謎解きはもちろん、6人目のARMSマリアベルや封印柱の隠しボス情報などなど、あらゆる隠し要素も余すところなくお届けするぞ!!

4回にわたってお届けしてきた『アームズ2』の攻略もいよいよ最終回。今回の範囲内では、攻略の順番が決まっていない部分が多いが、戦力をアップするためにマリアベルを最優先で仲間にすること。また、隠しダンジョンでは強力な装備品やアイテムが入手できるので、発生条件が整ったら早めに攻略しておこう。

▲ラストダンジョンで明かされる驚愕の事実!? 剣の聖女の末裔たちが背負った過酷な運命にも、ついに終止符が打たれる。

WILD ARMS 2nd IGNITION™

ワイルドアームズ セカンドイグニッション

ワイルドアームズ 2nd イグニッション

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組）▶SCEI ▶MC（1ブロック）

ここでは、フォースアビリティやガーディアンの完全リストなどをお届けしよう。

1 全フォースアビリティ公開!

右の表は、各キャラのフォースアビリティの全リストで、左からキャラ名、アビリティ名、発動に必要なFPレベル、効果となっている。ほとんどはストーリーを進めれば修得できるようになっているが、以下の2つは特殊な条件を満たさなければならないぞ。まず、リルカのLV3：エクステンションを修得するには、LV2魔法をファルガイア全土に広めていること。そして、DISC 1終盤のブラッドの復帰イベント以降、離島の出張所のディーにリルカで話しかければいい。アシュレーのLV3：フルフラットは、ロンバルディア入手後、アシュレーがノエル（ギルドグラードの王子）と会話すればOK。

◀エクステンションとフルフラットについては、特に情報がないので気づきにくい。ちなみにマリアベルのLV3と4は、右のリストの内にあるページを参照しよう。

フォースアビリティ・完全リスト

	アビリティ名	LV	効果
アシュレー	アクセラレイター	1	使用ターンは、必ず最初に行動できる
	コンバイン	2	前衛にティムがいるときに限り、装備ミーディアムに宿るガーディアンを召喚する
	フルフラット	3	アームに装填されている全弾を一気に発射する
	アクセス	4	内に宿した魔神の力を解放する
リルカ	ミスティック	1	アイテムに秘められた効果を発動する
	コンバイン	2	前衛にティムがいるときに限り、装備ミーディアムに宿るガーディアンを召喚する
	エクステンション	3	魔法の威力と効果範囲をアップする
	デュアルキャスト	4	種類に関係なく、1ターンに2回連続で魔法を使える
ブラッド	ロックオンプラス	1	ヘヴィアームを100%の確率で命中させる
	コンバイン	2	前衛にティムがいるときに限り、装備ミーディアムに宿るガーディアンを召喚する
	ダブルアーム	3	種類に関係なく、1ターンに2回連続でヘヴィアームを使える
	ブーストアタック	4	ヘヴィアームの威力を3倍にアップして、100%の確率で命中させる
ティム	フォースシフト	1	1レベル分のFPを消費して、仲間2人のFPを1レベル分アップさせる
	コンバイン	2	亜精霊プーカを使って、装備ミーディアムに宿るガーディアンを召喚する
	パワーディバイド	3	敵のHPを半減させたり、より低いレベルのモンスターに変化させる
	ハイ・コンバイン	4	亜精霊プーカを使って、上級ガーディアンを召喚する
カノン	ガトリングLV1	1	レフトアームエッジ、バイクスラスター、メテオドライブのいずれかを使った乱舞技
	ガトリングLV2	2	スパイラルエッジ、ワイヤーナックルのいずれかを使った乱舞技
	ガトリングLV3	3	ドリルプレッシャー、ファランクスのいずれかを使った乱舞技
	ガトリングLV4	4	ビートイングラムを使った乱舞技
マリアベル	キュベレイ	1	ゴーレム・キュベレイを召喚する
	アースガルズ	2	ゴーレム・アースガルズを召喚する
	ルシファア	3	ゴーレム・ルシファアを召喚する（修得法はP.79参照）
	アースガルズ2	4	ゴーレム・アースガルズ2を召喚する（　〃　）

2 6人目のARMS・マリアベル登場!

技術指導者としてARMSに協力してきたマリアベルが、今回からARMSの一員として戦いに加わるぞ。彼女を仲間にするには、ギルドグラードの南方にあるノーブルレッド城の地下で彼女と会うこと。詳しい攻略は、P.73のストーリー攻略を参照のこと。もちろん、彼女を仲間にしなくてもクリアは可能だが、貴重な戦力を見逃す手はない。また、彼女がいないと見ることのできないイベントもいくつか用意されているぞ。

▶真っ赤な瞳に尖った耳。出で立ちからもわかるように、ノーブルレッドとは吸血鬼のことらしい。

◀「約束の刻」にはまだ早いが、城の最深部に会いに行けば、彼女はいつでも仲間になってくれるのだ。

オリジナルパワーをチェック!!

マリアベルは、ライフドレインとアビリティドレインという2つのオリジナルパワーを持っている。前者は敵のHPを、後者は一定の確率で敵の特殊技（レッドパワー）を吸い取って自分のモノとしてしまう（LUCKがBESTなら必ず成功する）のだ。特に後者はマリアベルの戦力アップには欠かせない。

▲右の表に記載された敵を探して、レッドパワーを修得しよう。特にステータスロックやパワーシールなどは、非常に役に立つので必ず手に入れよう。

レッドパワー・完全リスト(※1)

技名	消費FP	所持モンスター（出現MAP）	効果
ライフドレイン	5	なし（修得済み）	敵のHPを吸収して自らを回復する
アビリティドレイン	4	なし（修得済み）	敵の所持しているレッドパワー（特殊技）をドレインする
ロックゲイザー	12	アリゲタイガー（60）	地属性のレッドパワーによる攻撃/単体
テラブレイク	55	ミルメコレオ（D）	地属性のレッドパワーによる攻撃/全体
バケットフォール	12	カトルフィッシュ（■）	水属性のレッドパワーによる攻撃/単体
メイルシュトローム	55	ヴェパール（■）	水属性のレッドパワーによる攻撃/全体
ファイアボルト	12	アーチンバグ（★）	火属性のレッドパワーによる攻撃/単体
クリメイション	55	イフリート（67）	火属性のレッドパワーによる攻撃/全体
エアスラッシュ	12	ブリアレオス（23）	風属性のレッドパワーによる攻撃/単体
スカイツイスター	55	ガーゴイル（62）	風属性のレッドパワーによる攻撃/全体
インスパイア	12	フルフュール（3）	雷属性のレッドパワーによる攻撃/単体
バスターコレダー	55	サンダードレイク（17）	雷属性のレッドパワーによる攻撃/全体
フリジット	12	フルーレティ（★）	氷属性のレッドパワーによる攻撃/単体
アブソリュート・ゼロ	55	ギガフロスト（45）	氷属性のレッドパワーによる攻撃/全体
シャドウボルト	12	ツインテール（★）	闇属性のレッドパワーによる攻撃/単体
アーマゲドン	55	ダンプティ（★）	闇属性のレッドパワーによる攻撃/全体
アポート	12	ボックル（A）	無属性のレッドパワーによる攻撃/単体
メガトンインパクト	55	ニバス（J）	無属性のレッドパワーによる攻撃/全体
スリープ	8	マントラップ（★）	敵を「スリープ」状態にする/グループ
パワーシール	8	アースフィギィア（★）	敵を「能力封印」状態にする/単体
ステータスロック	30	スキッドランサー（■）	味方のステータス異常を防止する/単体
アンチマジック	25	ハンプティ（★）	「エアスクリーン」「ハイライフガード」「ライフガード」「ダウンガード」「ステータスロック」「モーニングコール」「マイトボディ」「リフレクト」「マジックウェポン」「フィールド」状態を無効にする/敵味方全体
サクリファイス	4	ウィル・オ・ウィスプ（!）	ランダムで味方1人を犠牲（戦闘不能状態）にして、敵にダメージを与える/全体
ギロチンカイザー	4	ホープダイア（24）	一定確率（術者のLUCKが低いほど成功しやすい）で生物系の敵を即死させる/単体
デモノトライアングル	60	ブラックサバス（5）	敵を一定確率（術者のレベルが敵のレベルよりも高いほど成功しやすい）で即死させる/全体
グレートブースター	70	アガチオン（★）	味方の能力をアップさせ、「マイトボディ」と「リフレクト」状態にする/単体
エネルギーフェイザー	90	バックベアード（18）	無属性のレッドパワーによる攻撃。術者のHPによってダメージが変化する/単体
ワイルドカード	4	バルーン（★）	残りFPに関わらず、修得しているレッドパワーの1つをランダムで発動
エスケープダウン	80	アングラング（24）	敵の回避率を0%にする/グループ
ギャラクレイジー	99	メルコム（★）	所持金の下4ケタ分のダメージを与える/全体
ディフェンスダウン	85	エルバッキー（50）	物理防御力と魔法抵抗力ダウン/グループ
バリバリキャンセラー	25	アーマーン（A）	敵に無属性のダメージを与え、さらにそのターンの行動をキャンセルする/グループ

3 ガーディアン全16体一挙公開!

ゲーム中に登場するガーディアンは全16体。彼らの力を借りて使う魔法・ガーディアンロアは、最終的に28種類にもなる。ほとんどのミーディアムはフリーエリアで入手できるので、今までの攻略記事も参考にしつつ、取り逃しがないように注意しよう。

ガーディアンロア・完全リスト(※2)

装備ミーディアム	属性	技名	REST/FP	効果
グルジエフ	地	ロックボルト	3/12	ガーディアンによる地属性攻撃/単体
グルジエフ	地	グラビトン	15/50	ガーディアンによる地属性攻撃/グループ
シトゥルダーク	水	ウォーターガン	3/12	ガーディアンによる水属性攻撃/単体
シトゥルダーク	水	ディープサブマージ	15/50	ガーディアンによる水属性攻撃/グループ
ムア・ガルト	火	レッドビュート	3/12	ガーディアンによる火属性攻撃/単体
ムア・ガルト	火	ナパームフレア	15/50	ガーディアンによる火属性攻撃/グループ
オードリューク	生命	ファーストエイド	5/24	ガーディアンによるHP回復/全体
オードリューク	生命	ターンアンデッド	15/4	アンデッドを光に還し塵と化す/単体
ギィ・ラムトス	死	アルカナ13	30/20	生命体の活動を停止/単体
ギィ・ラムトス	死	タナトスボーダー	50/12	戦闘不能化攻撃からの防護/全体
フェンガロン	風	ソニッククロー	3/12	ガーディアンによる風属性攻撃/単体
フェンガロン	風	テンペストエッジ	15/50	ガーディアンによる風属性攻撃/グループ
ヌァ・シャックス	雷	ライトニング	10/12	ガーディアンによる雷属性攻撃/単体
ヌァ・シャックス	雷	プラズマバースト	20/50	ガーディアンによる雷属性攻撃/グループ
ステア・ロウ	光	アローフラッシュ	10/12	ガーディアンによる光属性攻撃/単体
ステア・ロウ	光	ノヴァストリーム	20/50	ガーディアンによる光属性攻撃/グループ
アルスレート	雪	アイスビーム	10/12	ガーディアンによる氷属性攻撃/単体
アルスレート	雪	アークティック	20/50	ガーディアンによる氷属性攻撃/グループ
レイテア・ソーク	闇	ブラックゲート	10/12	ガーディアンによる闇属性攻撃/単体
レイテア・ソーク	闇	ダークネビュラ	20/50	ガーディアンによる闇属性攻撃/グループ
リグドブライト	星	ヴァルキリー	10/50	ガーディアンによる無属性攻撃/全体
リグドブライト	星	コズミックレイ	20/75	ガーディアンによる無属性攻撃/全体
ダン・ダイラム	時空	スピードダウン	20/20	反応値と回避率を同時にダウン/グループ
ラフティーナ	愛	フルリペア	50/50	HPを完全回復/単体
ジャスティーン	勇気	ブレイブランサー	99/80	ガーディアンによる無属性攻撃/単体
ゼファー	希望	ジャッジメントディ	99/99	ガーディアンによる無属性攻撃/全体
チャパパンガ	幸運	ゴールデンハンマー	50/77	修得ギャラアップ
チャパパンガ	幸運	ラッキーワード	77/7	LUCK上昇/全体

ガーディアンロードを手に入れよう

トラペゾヘドロンをクリア後に以下の条件を満たすと、ガーディアンロードが手に入る。まずは操作キャラをティムにして、バスカーにいるコレットと話すこと。すると、生け贄の祭壇で入手した「いしのめがみ」が、愛を司るラフティーナのミーディアムへと変化する。同様に、ブラッドがセボック村のビリーと話すと「いしのししおう」が勇気を司るジャスティーンのミーディアムに、アシュレーがヴァレリアシャトーにいるマリナと話すと「いしのりゅうじん」が希望を司るゼファーのミーディアムに変化するぞ。

◀上級ガーディアンロードと呼ばれるガーディアンなのだが、どこからどう見ても合体ロボ（笑）。

カスタムコマンド・完全リスト

ガーディアン名	カスタムコマンド	効果
グルジエフ	ディフェンサー	通常攻撃から仲間をかばう
シトゥルダーク	アナライズ	敵のパラメータを解析
ムア・ガルト	スマッシュヒット	通常の1.5倍の威力で攻撃（命中率75%）
オードリューク	ディグアウト	バトルフィールドにあるアイテムを発見
ギィ・ラムトス	ハイドインシャドウ	身を隠して、危険から回避
フェンガロン	ピックポケット	敵が所持しているアイテムをゲット
ヌア・シャックス	エイミング	命中精度を高めて攻撃
ステア・ロウ	シュートアイテム	専用アイテムを投げつけて攻撃
アルスレート	パワーチャージ	次のターンの通常攻撃のダメージをアップ
レイテア・ソーク	カウンターアタック	相手の力を利用してダメージを与える
リグドブライト	アーティファクト	専用アイテムを使って攻撃
ダン・ダイラム	ムーブキャンセラー	そのターンの行動をキャンセルさせる
ラフティーナ	インビジブル	無敵状態となってターンを終える
ジャスティーン	ブランチザップ	通常攻撃の対象を全体化
ゼファー	フォースチャージ	フォースゲージアップ
チャパパンガ	ランダマイザー	オリジナルパワーをランダム発動

※1）出現MAP中の番号はP.72のMAPに対応、英字はP.81のMAPに対応、「★」はすでに紹介済みのアウトフィールドを、「■」は紹介済みの海域を、「!」は背塔螺旋の地下に位置するラストダンジョン「グラブ・ル・ガブル」を表している。※2）ティムは、ミーディアムを装備して一定数の敵にとどめを刺すことで対応したガーディアンロアを修得する。表中の「REST」はとどめを刺す回数を、「FP」はガーディアンロアを使用するのに必要なFPを表す。

ストーリー攻略 Final!

ファルガイアのMAP上に存在する町とダンジョンは、今回すべて掲載している。ただし、ストーリー進行に応じて入れるようになったり、場所や存在に関する情報を入手しないとサーチできない場合もあるので注意しよう。なお、アルケミックプラントとトラペゾヘドロンは、シナリオクリアとともに消失してしまうぞ。

町&ダンジョン一覧

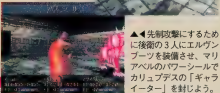
1：ギルドグラード
2：ウラルトゥステーション
3：セクト・カイーナ
4：ノーブルレッド城
5：魔狼洞
6：昏き理
7：閉ざされた坑道
8：ホルスト
9：ライブリフレクター（遺跡鉱山）
10：生け贄の祭壇
11：離島の出張所
12：ウラルトゥステーション
13：スレイハイム城
14：アークハイム
15：トラペゾヘドロン
16：クアトリー
17：雷音の檻
18：白眼の柩
19：アルケミックプラント
20：バスカー
21：ライブリフレクター（聖森の塚）
22：シルヴァラント城
23：レイポイント・ウイング
24：約束のカタコンベ
25：科学大迫力研究所
26：秘されし試練場
27：セクト・アンテノーラ
28：棄てられたリフリジレイター
29：ゴルゴダ刑場
30：ハルメッツ
31：セボック村
32：グリーンヘル
33：グリーンヘル
34：狂熱の骸
35：絶対幸運圏
36：ゲートブリッジ
37：空の贈り物
38：ゲートブリッジ
39：シエルジェ自治領
40：ルルドの泉
41：ポンポコ山
42：セクト・トロメア
43：遺され島 地下室
44：ポンポコ山
45：レイポイント・ミューズ
46：テレパスタワー
47：ダムツェン
48：あやし屋本舗
49：アンダートラフィックス
50：背塔螺旋
51：ロストガーデン
52：アンダートラフィックス
53：ライブリフレクター（緑ヶ森）
54：ヴァレリアシャトー
55：枯れた遺跡
56：タウンメリア
57：剣の大聖堂
58：イルズベイル監獄島
59：光射す庭
60：レイポイント・ジオ
61：ライブリフレクター（火山龍脈）
62：風虎穴
63：眠れる火山
64：レイライン観測所
65：ライブリフレクター（サーペントロード）
66：パレスヴィレッジ
67：レイポイント・フレイ
68：セクト・ジュデッカ

各データは①～④の順に名前、レベル、最大HP、属性を、⑤は倒すことで、⑥は盗むことで手に入るアイテム、⑦の★印は経験値が多い敵（ラッキーカードを使おう）、⑧は怪獣カード番号を表す。なお、モンスターには弱点や耐性となる属性があって、ダメージに対して以下の影響を与えるぞ。「弱」＝ダメージ2倍。「半」＝ダメージ半減。「無」＝ダメージ無効。「吸」＝ダメージ吸収。「－」＝変化なしとなっている。さらに、名前の部分が■色になっているモンスターは、今までの攻略範囲ですでに登場していることを表す。これらのデータを参考に、モンスターアルバムのコンプリートを目指そう！

Checkpoint! VS「はいよるこんとん」～PART2～

やり込み派には欠かせない、「はいよるこんとん」を利用した究極のレベルアップ術を伝授!!

①レアアイテムを集める!

まず最初は、経験値を倍にするラッキーカードを入手すること。このレアアイテムを入手するには、ノーブルレッド城に出現するカリュブデスから盗むのがオススメだ。城内にはLUCK値を上昇させる「ちいさなはなは」を持っているボディスナッチャーも出現するぞ。このときに、ラッキーカードとともに集めて、全員のLUCKをBESTにしておくといいだろう。

▲◀先制攻撃にするために後衛の3人にエルヴンブーツを装備させ、マリアベルのパワーシールでカリュブデスの「ギャライーター」を封じよう。

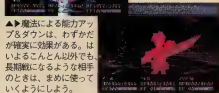
②「はいよるこんとん」召喚準備

次にP.81のMAP Ⓕ地点でバラムとエンカウントする（※3）。まずはマリアベルのパワーシールで魔法を封じ、ラッキーカードを使う。ここですぐに「はいよるこんとん」を召喚してしまうと特殊攻撃の的になってしまうので、マリアベルのステータスロックを全員にかけてステータス異常に備える。あとはティムのパワーディバイドをかけて「はいよるこんとん」を召喚。

▲これさえかけておけば、戦闘終了までステータス異常を防いでくれるぞ。

▶獲得経験値が倍になるが、いくつ使っても効果は同じなので注意。

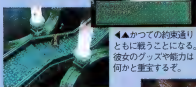
③効果的な戦闘法は?

味方全員にステータスロックをかけてしまえば、あとは単なる持久戦なので楽勝だろう。ただし、レベルが低いうちはかなりの長期戦になるはず。その場合は、リルカのハイパーウェポンやマリアベルのディフェンスダウンなどを使用して、少しでもダメージを増やすこと。かなり地味なようだが、魔法によるパワーアップ&ダウンの積み重ね以外に効果的な方法はないのだ。

▲▶魔法による能力アップ&ダウンは、わずかだが確実に効果がある。はいよるこんとん以外でも、長期戦になるような相手のときは、まめに使っていくようにしよう。

※3）後衛の3人にエルヴンブーツを装備させ、バラム以外の敵にエンカウントしたら逃げること（100%逃げられる）。これでバラムにエンカウントするまでの時間を短縮することができる。

永遠の美少女(?)マリアベルがいよいよARMSの一員に!!

1.ノーブルレッド城

古代技術の知識を駆使して、ARMSを陰で支えてきた自称「ファルガイアの真の支配者」マリアベルが、ついに仲間になるぞ。仲間になるタイミングは、ロンバルディア入手後。つまり、今回の攻略範囲ならいつでもOK。ただし、彼女を仲間にするには、ノーブルレッド城の最深部まで行かなければならないのだ。

◀▲かつての約束通りともに戦うことになる。彼女のグッズや能力は何かと重宝するぞ。

★レバートラップの解法は?

城内に入ったら北に進み、階段を上ってレバーの設置されたテラスに出る。東側のレバーをONにすると1Fの邪魔なブロックが取り除かれるので、1Fに下りて北へ。次の部屋には2つの出口があるが、絨毯(じゅうたん)のないほうの出口に進むこと。その先には西側へと続く2つの通路が続き、さらに奥には計3つのレバーがある。これらをすべてONにすれば、城の最深部へと続く通路(赤い絨毯が敷かれている)が開けるぞ。

◀レバーの切り替えがポイント。迷路のような城内で迷ったら、一度入口まで戻ること。

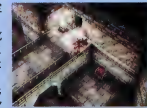
★マリアベルはどこに……?

赤い絨毯が敷き詰められた通路は、マリアベルの眠る城の最深部へと続いている。3つのレバーをONにして通路を隔てるブロックを取り除いたら、あとは螺旋(らせん)階段を下りるだけ。柩までたどり着くと、イベントが発生。マリアベルが仲間に加わり、自動的にアウトフィールドまで戻されるぞ。

◀一見すると隠しボスでも待ち受けていそうな内容だが、実はマリアベルのメッセージだ。

◀ヴァレリアシャトーから姿を消したと思ったら、こんな所で爆睡していたらしい(笑)。

★貴重なお宝を見逃すな!

城内には3カ所に宝箱が配置されている。うち2カ所は意外と気付きにくく、高いところから飛び降りないと取ることができない。中にはレストアと同じ効果を持つせんそうアルニムが入っているので確実に回収しよう。

▲下に降りてしまうと、元の場所に戻るのもひと苦労。もっとも、せんそうアルニムには苦労に見合う価値がある。

★フォースアビリティを入手!

マリアベルが仲間に加われば、ノーブルレッド城の隠し部屋でフォースアビリティが手に入るぞ。まずは、写真下の書斎(城の東側)を見つけること。部屋の壁には稲妻のレリーフが刻まれている。このレリーフにエレキテルを使うと、隠し部屋への通路が開くぞ。

▶エレキテルでレリーフに点火すると、通路を隠す壁を派手に吹き飛ばしてくれる。

▲稲妻のレリーフは、ほかのダンジョンにもある。

[入手アイテム]※4

- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●エレキテル
- ●アースガルズ
- ●本×18

No.041 ヴァーミリオン LV:39/HP:1200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	弱	ー	ー

落:カッパのなんこう
盗:ヒールベリー

No.087 カリュブデス LV.41 HP 600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落:1ギミルコイン
盗:ラッキーカード

No.292 ボディスナッチャー LV:41 HP 750

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落:なし
盗:ちいさなはな

No.305 ミステレグ LV:40 HP:560

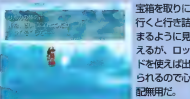
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸

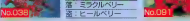
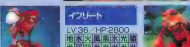
落:やすらぎのかざぐるま
盗:せんそうアルニム

マナの解放とともに、リルカの迷いが吹っ切れる!

2.レイポイント・フレイ

浸食異世界・カイバーベルトを封じ込めるため、ARMSは4つのレイポイントに蓄積されたマナを解放する。レイポイント・フレイでは、リルカがメインとなってストーリーが進む。ちなみに、ダンジョンに入った直後に登場する宝箱には、チェンジロッドが収められているぞ。

宝箱を取りに行くと行き詰まるように見えるが、ロッドを使えば出られるので心配無用だ。

▲これが、リルカを心配してきた姉の最後のメッセージとなる。

▶このあとリルカは新たなフォースアビリティを修得するぞ。

★台座に灯をともして進もう

ダンジョン内には3種類の台座が登場する。序盤で登場する赤と灰色の台座は、赤い台座のみに点火するのが正解。赤と灰色が組合わさっているトラップでは、赤だけを狙うのは難しい。間違って灰色に点火してしまった場合は、フリーズロッドで消火しよう。後半で登場する青色の台座はすべてに点火すればいいが、一定時間経つと消えてしまう。ここは、いかに少ない手数で多くの台座に点火するかがポイントだ。

▲一直線に並ぶ台座は、写真のように中間地点から左右に点火しよう。

★溶岩地帯のダメージに注意!

炎のレイポイントだけあって、後半は溶岩地帯となっている。噴き上げる溶岩弾のダメージはバカにならないし、運が悪いと通路から落とされてしまう。特に、台座に点火するときは要注意だ。また、溶岩を隔てた地点にある宝箱は、ローラーダッシュもしくはブーカを使って取ればダメージを喰らわないぞ。

▲視点を斜めにするとブーカの移動範囲が広がる。活用しよう。

[入手アイテム]

- ●たいりょくアップル
- ●はんのうアップル
- ●まりょくアップル
- ●わんりょくアップル
- ●ラッキーカード
- ●1ギミルコイン
- ●ブルボカルボバルボ
- ●ミラージュブレザー
- ●ヴァンブレイス
- ●エルダーレコード
- ●クレストグラフ
- ●チェンジロッド

★チェンジロッドを使いこなす

▼スローナイフの基本テクニック。対岸に回ったら、足場にスローナイフを投げてスイッチブロックを狙おう。

▲スイッチブロックの上のジェムを足場に変えた後、壁側のジェムを回収しながら先に進む。

これは初登場となるグッズで、巨大なジェムを足場に、足場をジェムにと交互に変化させられる。巨大ジェムは回収すると体力回復の効果があるが、一度消えた巨大ジェムはダンジョンの外に出るまで復活しないので要注意! 入口付近では、写真のようにスイッチブロックの上のジェムを足場に変えておかないと進めないぞ。

No.038 イフリート LV:36/HP:2800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	弱	吸	半	半	半	半	半

落:ミラクルベリー
盗:ヒールベリー

No.091 ギガフレイム LV:36/HP 1400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	ー	ー	ー

落:なし
盗:ヒールベリー

No.201 デボノバ LV:33/HP:3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	無	ー	ー	ー	ー

落:フルリヴァイブ
盗:せんそうアルニム

No.244 ハボリム LV 35/HP 720

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	弱	ー	ー

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー

BOSS

No.221 ナイト・オブ・フレイ LV:46/HP:9000

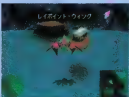
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	半	ー	ー

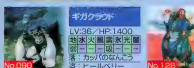
魔法を反射するミラーコートには要注意。盾は全属性を吸収するので無属性の直接攻撃をメインに戦おう。

※4)重要なアイテムは赤い文字で表記してある。また、本は読むことができるだけで入手できない。

ティムは戦う理由を、プーカは
"自分自身"を見つける……

3.レイポイント・ウイング

レイポイント・ウイングはサーチする必要はないが、目印のない空中に浮かんでいるので見落としやすい。探索するときはロンバルディアの飛行高度を上げておくといいだろう。また、ここでは体を霧と化して障害物をすり抜けるグッズ・ミストクロークが手に入る。これでかなり行動範囲が広がるので、今まで取れなかった宝箱を忘れずに回収しておくようにしよう。

▲レイポイントに高度を合わせて◎ボタンを押せば中に入れる。

◀ミストクロークを使えば、1ブロック分の隙間も越えられる。

★風見鶏は風向きを変える!?

レイポイント内には写真のような送風装置があり、送風口の前でミストクロークを使うと、通常よりも長い距離を移動できるぞ。装置の風向きは風見鶏と連動していて、エアリアルバレットで回転させると風向きが変わる仕組みだ。ちなみに、風見鶏は風が吹いてくる方向を向いている。

◀各送風口は、アイテムや通路へとつながっているので一通りチェックしておこう。

▶エアリアルバレットで支柱を撃てば、思い通りに風向きを変えられる。

★謎めいたメッセージは……

レイポイントには、雲、月、太陽、星を表す4つのピースが散らばっている。中心部へのトビラを開くには、これらを使って「星へと至る道程」を示さなければならない。このトラップの解き方は、メッセージが刻まれた石版を起点として「くも」「つき」「たいよう」「ほし」の順に、各ピースを埋め込めばOKだ。

▲トビラの向こうを星だと思って、逆向きに設置してしまった人も多いのでは？

★グッズを使いこなそう

レイポイント内のトラップは、ティムのグッズを駆使して進む。エアリアルバレットでは、回転する板を撃って足場を作る。ミストクロークでは、金網をすり抜けて宝箱を取ったり、床のスイッチを通り越すといった用途がメインとなる。また、いずれのトラップも足場が悪いため、正確な操作が要求される。微妙な方向転換が必要な場合は、R2を押しながら✚キーを操作すれば、その場でキャラの向きを変えられるぞ。

▲視点を変えないと、どこから進めるのかわからない場所もある。

[入手アイテム]

- ●シェルウインド
- ●フォーチュンスタッフ
- ●クレストグラフ
- ●くものピース
- ●たいようのピース
- ●つきのピース
- ●ほしのピース
- ●ミストクローク

ギガクラウド No.090 LV:36／HP:1400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	ー	吸	ー	ー	ー

落：カッパのなんこう
盗：ヒールベリー

ゴーバッシュ No.128 LV:33／HP:3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

ティフォーン No.197 LV:36／HP:2400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	半	半	吸	半	半	半	半

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

ブリアレオス No.270 LV:36／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	無	無	無	無	無	無	無

落：なし
盗：ちいさなはな

BOSS ナイト・オブ・ウイング No.219 LV:46／HP:9000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	吸	ー	ー	ー	ー

属性と魔法以外は、どのナイトも同じ。盾を壊すと攻撃が激しくなるので、自信がなければ本体のみを倒そう。

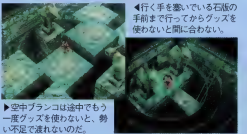
スイレイハイム解放の英雄から
ARMSのブラッドへ

4.レイポイント・ジオ

ギルドグラードの南東に位置する孤島の中心にあるレイポイント・ジオ。ここでのトラップは、頭をひねって考えるタイプではなく、スピード+タイミングが命といったアクション要素が強いものになっている。イベントは、ブラッドがメインのストーリーが進んでいくぞ。

◀現在を生きるブラッドに、英雄としての重荷は必要ない。

★アースシェイカーの使い方

初登場となるグッズ・アースシェイカーは、両腕を振り下ろして画面中に振動を与えるというワイルドなモノだ。レイポイント内のトラップでは、巨大な空中ブランコを揺らすのに必要となる。また、宙に浮かぶ石版の上で使うと、ゆっくりと沈み始める。石版は、しだいに段差がなくなるので、沈みきってしまう前に駆け抜けること。

◀行く手を塞いでいる石版の手前まで行ってからグッズを使わないと間に合わない。

▶空中ブランコは途中でもう一度グッズを使わないと、勢い不足で渡れないのだ。

★ボムの使い方がポイント!

ボムの爆発に反応するスイッチは、スイッチが入るとブロックが下がり、一定時間経つと元に戻るという仕組みだ。また、火薬入りの木箱が並んでいる通路では、ボムを仕掛けると同時に、ダッシュしないと通れない仕組みになっている。しかし、写真の位置にボムを仕掛ければ、爆風が木箱をかすめて起爆するため、難なく通れてしまう。

◀一見して木箱には届きそうにないが、この位置にセットすれば確実に誘爆する。

▶ブロックをリフト代わりにしないと取れない宝箱もあるのだ。忘れずに。

[入手アイテム]

- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●たいりょくアップル
- ●はんのうアップル
- ●まりょくアップル
- ●わんりょくアップル
- ●ギガテックフィスト
- ●クロムウェル
- ●クレストグラフ
- ●アースシェイカー
- ●マルドゥークゲイズ

★難解なルートをチェック

レイポイントの最深部直前までたどり着くと、直前で段差に阻まれてしまう。ここでは、東へ迂回しつつ、向こう岸を目指すこと。そこには顔が刻まれた巨大な石柱があり、西側に蹴り倒すと最深部への足場ができあがる。ただし、間違ってスタート地点に戻ると、木箱が並んでいたポイントでハマってしまう。こういう場合は視点を斜めにしてブロックの合間を進めば通れるぞ（右の写真）。

▼一度ダンジョンの外に出て木箱を復活させるという手もある。

◀顔の模様が刻まれた石柱は、キックブーツで蹴り倒せ。

アトラス No.024 LV:36 HP:3500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	半	半	弱	半	半	半	半

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

アリゲタイガー No.027 LV:35／HP:680

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

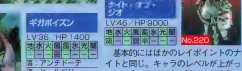
落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

ギガポイズン No.093 LV:36 HP:1400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ヒールベリー

BOSS ナイト・オブ・ジオ No.220 LV:46／HP:9000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	ー	ー	弱	半	ー	ー	ー

基本的にはほかのレイポイントのナイトと同じ。キャラのレベルが上がっている分、少しは楽に勝てるだろう。

英雄の血よりも仲間との絆を選びカノンは心の壁を打ち破る!

5.レイポイント・ミューズ

レイポイントはどこから攻略してもかまわないが、ミューズに入るにはゲートブリッジを開いて（詳しくはP.79参照）、海路から侵入しないとたどり着けない。しかも、ゲートブリッジを開くには、ミストクロークが必要となる。特に好みの問題でもなければ、ミューズは最後に攻略したほうがいいだろう。

◀ミューズでは、カノンを中心にストーリーが進む。

★水没した部屋に入るには?

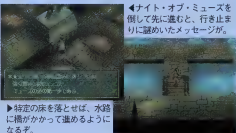
レイポイント内のトラップのヒントは、至る所にある石版に刻まれている。まず入口のトラップは、視点を180度変更して戻ってみると、石柱の根元に隠しスイッチが見つかる。トビラを開いて内部に入ると、部屋の中は水で満たされている。ここからはミストクロークで先に進み、水路のバルブをすべて閉めて部屋の水位を下げていくこと。

◀石版のヒントがないと、まず気付かない場所にスイッチが隠されている。

▶水路のバルブは全部で４つ。すべてを閉めると新たなルートが開けるぞ。

★下層部のトラップは…?

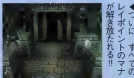
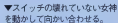
部屋の下層部で写真のメッセージを見たら、２番目の通路まで戻ること。通路には１体の女神像があり、像から北へ５ブロック、西へ３ブロックの地点で２回ジャンプシューズを使うと水路のある部屋へと落下するぞ。ここでは、東の通路から上のフロアへ。さらに、木製の床の上でジャンプシューズを使うと、床が落下して足場になるのだ。

◀ナイト・オブ・ミューズを倒して先に進むと、行き止まりに謎めいたメッセージが。

▶特定の床を落とせば、水路に橋がかかって進めるようになるぞ。

★壊れたスイッチがポイント!

ついにレイポイントの最終地点。この部屋には16体の女神像が並んでいる。最深部へのトビラを開くには、入口にあった石版のヒント通りに各女神像を２人１組で向かい合わせればよい。女神像の操作は、台座のスイッチを１回押すごとに時計回りに90度ずつ回転する。スイッチの壊れている女神像を優先的に組み合わせていけば、残りの組み合わせも自然とわかるようになっているぞ。

▼スイッチの壊れていない女神を動かして向かい合わせる。

◀ついに、レイポイントのすべてのマナが解き放たれる!!

[入手アイテム]

- ●アンブロシア
- ●バレットチャージ
- ●バレットチャージ
- ●バレットチャージ
- ●ミラクルベリー
- ●ミラクルベリー
- ●ガードキュイラス
- ●ペリシュナイフ
- ●クレストグラフ
- ●リフレックス
- ●ジャンプシューズ

No.060 **エレクトリッガー**

LV:35／HP:690

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	吸	弱	半	吸	半	半	半

落：カッパのなんこう
盗：ヒールベリー

No.092 **ギガフロスト**

LV:36／HP:1400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	吸	ー	ー

落：なし
盗：ヒールベリー

No.333 **レヴィアタン**

LV.36／HP 3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	吸	弱	半	半	半	半	半

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

BOSS No.222 **ナイト・オブ・ミューズ**

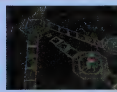
LV:46／HP:9000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	弱	ー	ー	ー	ー	ー

攻略法はほかのナイトと同じ。キャラのレベルが上がっているだけに、魔法反射には要注意！

浸食異世界カイバーベルト捕獲作戦は最終段階に突入!

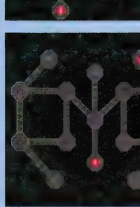
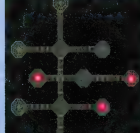
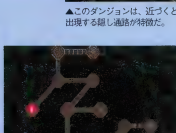
6.トラペゾヘドロン

▲このダンジョンは、近づくと出現する隠し通路が特徴だ。

トラペゾヘドロンは、いくつものワープゾーンで構成されているばかりか、隠し通路のせいでMAPを把握しづらい。特にアイテムもないので、MAPの番号順に最短ルートを進んで手際よくクリアしよう（※5）。

BOSS No.325 **ラル**

LV:48／HP:10000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

マリアベルにぎんのたてごとを装備して能力封印を防ぎ、ステータスロックでステータス異常を防ごう。

※5）MAP内の番号は、BOSSまでの最短距離を行くために必要なワープゾーンのこと。これらのワープゾーンに入ると、同じ番号のところにワープする。

オデッサの残したデータから
驚愕の事実が判明する……

7.狂熱の骸

アーヴィングの指示でモンスター退治に訪れるが、そこにはただヘイムダル・ガッツォーの残骸が広がるだけ。また、入口は土砂で埋まっている。ここはミストクロークを使って崖を渡り、入口の手前でアースシェイカーを使えば、すべての入口の土砂を吹き飛ばせるのだ。

▲アースシェイカーは意外な使い道が多い。

★オデッサの遺産を探れ

最深部にあるコンピュータからデータを引き出すには、ダンジョン内の5つのコンソールを起動しなければならない。ちなみに、ダンジョン東側の部屋に突き刺さっている剣を調べると、野望とともに散ったオデッサの首領・ヴィンスフェルトの残留思念がゴーストとなって襲いかかってくるぞ。

▲コンソールを起動させるたびに、気になる情報が断片的に集まる。

◀一応ボスキャラ扱いだが、戦わずに無視してもストーリー進行に影響はない。

[入手アイテム]

- オベリスクランチャー
- レッドジャケット

ゲルゴブ No.122	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.40/HP:630	―	―	―	―	―	―	―	―

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

セイバートゥース No.176	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:40/HP:630	―	―	―	―	―	―	―	―

落：ミニキャロット
盗：ヒールベリー

BOSS

ゴー[illegible] No.127	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:49/HP:50000	―	―	―	―	―	―	弱	吸

まともに戦おうとすればそれなりの覚悟が必要だが、実はティムのターンアンデッド一撃で倒せてしまう。

Checkpoint!

このギアが使える!!

ストーリー上で入手できるギアの中で、全ステータス異常を防ぐ「かんぜんなるライブラ」が使える。また、最強の隠しボスであるラギュ・オ・ラギュラを倒せば、全ステータス異常無効、攻撃&防御ともに全属性付与、パラメータアップという、まさに究極のギア・シェリフスターが手に入るぞ。

◀3人が装備すれば必ず先制攻撃になるエルヴンブーツも重要だ。

★100%の確率でアイテム入手！

最強の魔力増幅ギア・ネクロノミコンは、同名のモンスターを倒しても、1%の確率でしか入手できない。しかし、チャパパンガを召喚してとどめを刺せば、確実に入手できるぞ。これは、ほかのモンスターの「倒すと落とすアイテム」の場合でも使える。

▶頼りない見かけのわりに、効果はバッチリ!!

アーヴィングが残した指令を元に
最後のミッションが始動する

8.背塔螺旋

このダンジョンは1フロアごとにさまざまなトラップが用意されているぞ。また、ちょっと工夫しないと取れない宝箱や、隠し部屋もある。トラップの解法はポイントごとに紹介していくので、隠しアイテムは自力で探してみよう。

◀隠し部屋へと通じる稲妻のレリーフは2つ隠されているぞ。

★動く足場の渡り方は?

宙に浮かぶブロックは2つ1組で、スイッチを踏むごとに接近したり離れたりという動作を繰り返す。特に写真のポイントはちょっと複雑。まず、上段のブロックを渡って下段に降りる。次に、下段の赤いスイッチを1回踏んでブロックを離す。最後に青いスイッチを奇数回踏めば、西側への1ブロック分の足場ができるぞ。

◀このように足場を作ったら、上段のブロックまで戻ってミストクロークを使う。

★エンカウントする黒い壁

目玉模様が描かれた黒い壁は、正面から触れると戦闘が発生。次々と撃破すれば出口までたどり着くことができるぞ。ただし、足場として使わないと進めない部屋や、足場がないと取れない宝箱もある。足場となるべき壁を撃破して手詰まりになった場合は、1度部屋の外に出て黒い壁を復活させて再チャレンジしよう！

◀出口を出て黒い壁を復活させないとたどり着けない場所もある。

★石版の意味は?

7つの石版の文章には、曜日を表す漢字が含まれている。これらの石版のスイッチを石碑が示す順番通りに押せばトビラが開くぞ。

◀最初は月、次は火、次は……と、曜日の順に押していこう。

★卵形のオブジェは?

紫のオブジェは、床のスイッチとワンセットになっている。このトラップの解法は、オブジェにボムを仕掛けて、爆発する前にキャラをスイッチの上に乗せればOK。ただし、キャラの位置がズレていると反応しないので、成功するまで何度も試してみること。

▲爆風でオブジェが光れば成功。中にはスイッチが遠く離れているモノもある。

★台座に点火!

このトラップは、特定の台座だけに点火すると出口を塞いでいるブロックが下がる。どの台座に点火すればいいかは、ひとつ上のフロアでフォトスフィアを使えば確認できるぞ。ただし、点火する順番を考えないと、ブロックに閉じ込められてしまうので要注意！

▲南側の台座は、一番最後にブロックの外側から点火すること！

[入手アイテム]

- アンブロシア
- アンブロシア
- ミラクルベリー
- ミラクルベリー
- ミラクルベリー
- ミラクルベリー
- フォトスフィア
- ライジングノヴァ
- EZミサイルマイト

BOSS

グロータイン No.114	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:50/HP:10000	―	吸	―	―	弱	半	―	―

バブルクラスターによる「病気」には要注意。雷属性の攻撃をメインにして、各部位ごとに倒していこう。

BOSS

マニュフェストゥ No.301	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:50/HP:10000	―	―	吸	―	―	―	吸	―

まずは戦闘不能化攻撃を防ぐタナトスボーダーをかける。あとは吸収属性さえ避ければ余裕で勝てる相手だ。

アエロー No.011	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:40/HP:700	弱	―	―	無	―	―	―	―

落：ミニキャロット
盗：ミラクルベリー

エルバッキー No.059	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:43/HP:700	―	―	―	―	―	―	―	―

落：げんきドングリ
盗：ポーションベリー

コァトル No.126	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:44 HP:4200	弱	―	―	―	―	―	―	―

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

サンフレイヤー No.150	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV 45 HP 680	半	半	半	半	半	半	半	半

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

バビルザグ No.242	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:45/HP:1000	―	―	―	―	―	弱	―	―

落：せんそうアルニム
盗：ポーションベリー

バロール No.249	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.45/HP:1000	―	―	―	―	―	―	―	弱

落：フルリヴァイブ
盗：カッパのなんこう

メルクリウス ※6 No.313	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV 45 HP 850	―	―	―	―	弱	―	―	―

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー

レプラカーン ※5 No.335	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.44 HP:2200	弱	弱	弱	弱	吸	弱	弱	弱

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー

※6）メルクリウスとレプラカーンは、アガチオンと同じく不意打ちやバックアタックのときみエンカウントできる（しかもエンカウント率は10%と低め）。探すときはエルヴンブーツやかざみどりを外すこと。

ファルガイアを救うためアーヴィングが選んだ最終手段とは!?

9.グラブ・ル・ガブル

ファルガイアを守るために奮闘してきたARMSの戦いにもいよいよ終止符が打たれる。このダンジョンの最深部では、浸食異世界カイパーベルトが待ち受ける。ただし、このボスを倒しただけでは物語は終わらないぞ。

◀背塔螺旋を通じて、いつでも地上に戻れる。

★回転する石柱は……？

通路のトビラは、2本1組の石柱を動かして、紫色の面をトビラに向ければ開く。ただし、スイッチを押した石柱は時計回りに90度、もう一つの石柱は反時計回りに180度回転するという仕組みになっている。同時に同じ方向を向かせるには、このズレを計算に入れなければならないのだ。また、各通路の突き当たりには石柱が1本ある。奥へと進むためには、これらの石柱を回転させて、紫の面を北に固定しなければならないぞ。

▲最深部では、各スイッチを入れながら時計回りに2周しよう。

★パーティの戦力を3分割!

ダンジョンの後半では、A～Cのルートにそれぞれ1人ずつ戦力を割かなければならない。各ルートにはカイパーベルトの一部がボスとして待ち受け、本体は残りのキャラが戦うことになる。ここでのザコ戦がきついようなレベルなら、回復手段を持つティムとリルカは残しておくこと。

◀この時点で仲間にマリアベルがいないとキツイぞ。

[入手アイテム]

- ●オートクチュール
- ●コシュタ・バワー
- ●ナインライヴス
- ●ブレイバーベスト
- ●ラビリントス
- ●かんぜんなるライブラ

アルゴス No.028	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.45／HP.1200	−	−	−	−	弱	−	−	−

落：アンチドーテ　盗：ウィッチメディシン

ウィル・オ・ウィスプ No.046	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:43／HP:700	−	−	−	−	−	−	吸	弱

落：ラッキーカード　盗：ちいさなはな

オルゴンエネルギー No.071	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:41／HP:650	吸	吸	吸	吸	吸	吸	弱	無

落：なし　盗：ヒールベリー

コロンゾン No.137	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:45／HP:3550	無	無	無	無	無	無	無	無

落：ポーションベリー　盗：ヒールベリー

サイクロップス No.140	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:42／HP:4200	−	−	−	−	−	−	−	弱

落：フルリヴァイブ　盗：カッパのなんこう

ザッハーク No.145	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:42／HP:5000	−	−	−	−	−	−	弱	吸

落：アンチドーテ　盗：せんそうアルニム

ドゥームズデイ No.203	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:36／HP:8000	半	半	半	半	半	半	半	半

落：フルリヴァイブ　盗：ミラクルベリー

ヒューペリオン No.254	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:45／HP:700	吸	半	半	半	半	半	半	半

落：せんそうアルニム　盗：ヒールベリー

プロメテウス No.280	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.45／HP.2800	無	無	無	無	無	無	無	無

落：リヴァイブフルーツ　盗：ヒールベリー

モーロック No.316	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:42／HP:1000	−	−	−	−	−	弱	−	−

落：げんきドングリ　盗：ヒールベリー

BOSS ファースト・ルート No.256	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:52／HP:15000	−	無	半	−	−	−	−	−

基本的には、どのルートも同じ攻撃方法を使う。厄介なステータス異常系の攻撃には、アイテムで対処しよう。

BOSS セカンド・ルート No.177	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:52／HP:15000	−	−	−	無	−	半	−	−

3つのルートに共通する攻略法は、FPレベルを上げて、LV4のオリジナルパワーを叩き込むこと。

BOSS サード・ルート No.138	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:52／HP:15000	無	−	−	−	半	−	−	−

マリアベルを例に説明すると、ライフドレインで持久戦に持ち込んで、HPが2000を切ったらアイテムで回復。

BOSS カイパーベルト・コア No.079	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV.52／HP.40000	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸

攻撃方法は各ルートのボスと変わらない。毎ターン、ファーストエイドさえかけておけば余裕で勝てるだろう。

BOSS ？？？？？？？？ No.33?	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV ?? HP:?????	?	?	?	?	?	?	?	?

この戦闘だけは普通に戦っていては勝ち目がない。こんなときは、「みんなの力を借りる」といいだろう。

フリーエリア攻略

ストーリーを進めるうえでは無理にクリアする必要はないが、フリーエリアに隠された貴重なアイテムやミーディアムの数々を見逃す手はない。また今回は、封印柱の隠しボスについても解説しているので、ぜひともチャレンジしてみよう。（※7）

「ノーブルレッドの約束の地」では得るモノがいっぱい!

約束のカタコンベ MAP 24

このダンジョンに入るにはマリアベルを仲間に加えて、なおかつミストクロークを入手していなければならない。次に、操作キャラをマリアベルにしたら、メリアブール城の書庫で読めなかった本を読んで情報入手すること。以上の条件を満たしてホルストの南の島をサーチすれば見つかるぞ。

▲今まで読めなかった本は、どうやらノーブルレッドの一族が記した書物らしい。

◀ダンジョンの入口には、おなじみの稲妻のレリーフが!!

★まんがゼンマイとは…？

ダンジョンに入って真っ直ぐ北へ進むと、グッズ・まんがゼンマイが手に入る。顔の描かれたブロックの側でグッズを使えば、ブロックが動き出すぞ。ダンジョン内には、ブロックの動きを追わないと進めない場所もあるのだ。

▲ちょっと妙なネーミング。効果のほうは名前以上にコミカルなのだ。

▼足場が見えない場所では、ブロックの軌跡を正確にトレースすること。

★時空のガーディアン入手

ダンジョンの最深部には、4つの柩（ひつぎ）が安置されている。部屋の東側では時空のガーディアン、ダン・ダイラムを封じたミーディアムが手に入る。また、北へ進むとオートイベントが発生して、マリアベルの意外な一面が見られる。

▲普段の偉そうな様子からは想像もつかないが、彼女の過酷な宿命を知ることができる。

▼このガーディアンは、隠しボスを攻略するうえでかなり重宝するだろう。

[入手アイテム]

- ●エボニーシャドウ
- ●メカのもと（※8）
- ●クレストグラフ
- ●まんがゼンマイ
- ●ミーディアム（ダン・ダイラム）
- ●本×4

アングラング No.031	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:25　HP.320	吸	−	−	弱	−	−	弱	−

落：きょうぞう　盗：ヒールベリー

スケアクロウ No.172	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV 41　HP 600	−	−	−	−	−	−	弱	無

落：なし　盗：ミラクルベリー

ファウンダーリザード No.257	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:25　HP.320	−	−	−	−	−	−	−	弱

落：ポーションベリー　盗：ポーションベリー

ホープダイア No.288	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV 40　HP.600	無	無	無	無	無	無	弱	吸

落：ストーンクレンザー　盗：ヒールベリー

ミュカレ ※9 No.307	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV:39／HP:550	半	半	半	半	半	半	半	半

落：ラッキーカード　盗：ミラクルベリー

ミュカレ（変身後） No.308	地	水	火	風	雷	氷	光	闇
LV 41　HP.1500	無	無	無	無	無	無	無	無

落：ミニキャロット　盗：ミラクルベリー

※7）ダンジョン名の横にあるMAP番号と封印柱の隠しボスの写真にあるMAP番号は、P.72のMAPの番号に対応している。※8）「メカのもと」を使うと、マリアベルの武器である「アカ＆アオ」がパワーアップする。※9）ミュカレは1人にすると一定確率で「ホーリーアップ」という変身コマンドを使ってくる。変身後のミュカレは、変身前とは別のモンスターとして扱われる。

アナスタシアの願いを受けて欲望のガーディアンが現れる

魔狼洞 MAP 5

アーモン No.007
LV:41/HP:560
地 水 火 風 雷 氷 光 闇
半 半 半 半 半 半 半 半
落：なし
盗：ミラクルベリー

ブラックサバス No.267
LV:40/HP 560
地 水 火 風 雷 氷 光 闇
－ － － － － － 弱 －
落：アンチドーテ
盗：ポーションベリー

このダンジョンへは、ロンバルディア入手以降であればいつでも入ることができる。ダンジョン内は暗闇で視界がかなり狭いので要注意！ 正解ルートは崖を避けつつ西に進んでいくこと。色の異なる壁2カ所をボムで爆破すればクリアだ。

▲フォトスフィア入手後であれば、視界を確保して簡単にクリアできてしまう。

◀限られた視界の中では、色違いの壁を見落としやすいので慎重に進むこと。

★おなじみの名前入力イベント!

最深部にたどり着くと、視界が元通りになる。部屋の中央にある魔法陣に触れれば、ガーディアンの名前入力イベントが発生するぞ。

◀答えは「ルシエド」の4文字。入力ミスしても特にデメリットはない。

★まけんルシエドの威力は?

まけんルシエドは、ナイトフェンサーのパワーアップ版といったところ。非常に強いわけではないが、アクセス時にはメインの攻撃手段となる。

◀まけんルシエドには属性がない。また、何回使用しても変身が解ける心配はない。

幸運な者しか入ることは許されない……!?

絶対幸運圏 MAP 35

ゴルパ No.136
LV:38/HP:560
地 水 火 風 雷 氷 光 闇
－ － － － － － － －
落：なし
盗：シークレットキー

ロンバルディア入手後であれば入ることができるが、1つ条件をクリアしなければならない。それは、操作キャラをブラッドに切り替えてセボック村のメリルと会話すること。このあと、MAP㊳から見て北西の岬をサーチしよう。また、この入口にあるトビラは、ここに出現するゴルパが持っている。

[入手アイテム]

- ●テキサスナンバー
- ●アミュレット
- ●クレストグラフ
- ●ミーディアム(チャパパンガ)

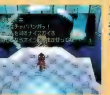
◀彼女の言葉通り、いいモノが手に入るぞ。

◀入口のカギは、ゴルパから盗むのだ。

★LUCKがカギ

最深部の部屋の中央には、謎めいたメッセージが……。部屋の北にあるトビラは、操作キャラのLUCKがBEST状態でないと開かない。こんな場合は「ちいさなはな」を使って、LUCKを上げよう。

◀強運＝BEST状態。LUCKさえ高ければどのキャラでもかまわない。

★幸運をゲット!

何ともノリの軽いガーディアンだが、効果のほどは保証済み(P.76参照)。DISC2後半ではレアな回復アイテムを落とす敵が多いので、ハイ・コンバインでとどめを刺して、アイテムを集めておこう。

◀装備品としてもかなり強力なので、早めに入手しておこう。

シエルジェの東の孤島でレアアイテムを回収しよう!

遺され島 地下室 MAP 43

BOSS
ガトルオーグ No.084
LV:44/HP:75000
地 水 火 風 雷 氷 光 闇
－ 吸 弱 － 弱 － － －

実は、このボスに物理攻撃は一切通用しない。弱点となる属性の魔法を集中的に叩き込もう。

このダンジョンも、ロンバルディア入手以降ならいつでも入ることができる。ただし、フォトスフィアがないと奥の部屋には入れないぞ。また、宝箱の数だけデュプリケイターが必要になるので、モンスターから奪っておこう。

◀最深部では、何の前触れもなくボスが襲ってくる！

[入手アイテム]

- ●アンブロシア
- ●インビジブルマント
- ●エルヴンブーツ
- ●クレストグラフE
- ●タリスマン
- ●パワーブースター
- ●レザーグラブ

★まずは宝箱の中身を回収!!

フォトスフィアはラスト直前にならないと入手できない。そこで、まずはエルヴンブーツをはじめとする装備品を一足先に回収しておくこと。特に、消費FPを半減させるクレストグラフEは重宝するぞ。

◀Vol.120で紹介したが、MAP㊲付近にいるババルウからデュプリケイターを盗んでおこう。

★扉の向こうに待つモノは?

奥のトビラは、フォトスフィアで龍の彫像を撃つと開く。ただし、トビラの向こう側にはボスが待ちかまえているので、装備の付け替えやHP回復は事前に済ませておくこと。ここでは、攻撃力をアップするギアが手に入るぞ。

◀この龍の彫像の真下に立ってフォトスフィアを使えばOK。これでトビラが開くのだ。

あやし屋の地下にはさらに怪しいものが待っている?

あやし屋本舗 MAP 48

[入手アイテム]

- ●くまのぬいぐるみ

マリアベルを仲間にしたら、怪獣アルバムでおなじみのあやし屋本舗の地下に下りよう。気になっていた人も多いと思うが、階段を塞いでいるロボットにエレキテルを当てると、機能が回復してB2Fへの道を開けてくれる。階段を下りるとそこはブラックマーケットになっていて、ベリー系の回復アイテムや、ミニキャロットが購入できるのだ。

▶ただでさえ怪しいあやし屋本舗が、いっそう怪しい場所に思えてくる……。

◀これがブラックマーケットの品ぞろえ。名前のわりにはレアな回復アイテムを意外と良心的な値段で取り扱っている。

★地下の金網の奥には何かが……

ブラックマーケットの奥にはもう1つ秘密が隠されているぞ。ただし、この先に進むには、チェンジロッドとミストクロークが必要だ。まずは巨大ジェムを足場に変えて、金網をミストクロークですり抜ける。ここで視点を斜めにしてスローナイフをスイッチに当てると、部屋の奥のトビラが開いて新たなスイッチが現れる。このスイッチを押せば、頭上から宝箱が落ちてくるぞ。

▲ジェムの足場を作ったら、1段高い通路を進んで金網をすり抜けること。

▶スイッチONで、さらに隠しスイッチが現れる。段差はミストクロークで越えること。

謎のブロックを動かしてマイマイクを手に入れよう

ロストガーデン

MAP 51

[入手アイテム]
- ●デュプリケイター
- ●フルリヴァイブ
- ●メカのもと
- ●クレストグラフ
- ●マイマイク

約束のカタコンベと同様に、顔が描かれた奇妙なブロックの側でまんがゼンマイを使うと、北にある台座に収まって、隠し部屋へのトビラが開く。中には新たなグッズ・マイマイクをはじめ、貴重なアイテムが盛りだくさん！カタコンベをクリアしたら、アイテム回収に訪れよう。

◀ゼンマイを巻かれると、突然生き物のように動き出して、飛び跳ねながら台座に収まる。

★マイマイクの使い道は？

このグッズは、マリアベルの歌で敵を呼び寄せるというアイテムだ。アルバムを埋めるためには便利だが、エンカウントしない場所では使っても効果はない。また、封印柱の封印を解く効果もある（P.80参照）。

◀気持ちよさそうに歌っているが、よく見ると音符にヒビが……。

ゲートブリッジを開いて新たなフィールドへ

ゲートブリッジ

MAP 36

[入手アイテム]
- ●ブラスターギルティ

ミストクロークを入手すると、ゲートブリッジの金網に囲まれていた場所に入れるようになる。ここには宝箱のほかに、ゲートを開閉するコンソールが設置されている。コンソールを操作すれば、ゲートで仕切られた内海に入れるようになるぞ。

▼西側から入ってすぐの場所にコンソールがあるぞ。

▲ゲートを開くときは西側、閉じるときは東側で操作する。

★手強いモンスターが目白押し！

ゲートブリッジで区切られた内海には、高レベルモンスターが出現する孤島（MAP Ⓕ地点）がある。また、「はいよるこんとん」になるバラムも出現するので、レベル稼ぎがしやすい（P.72参照）。

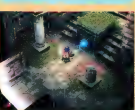
◀何の変哲もない島だが、経験値稼ぎという意外な利用価値があるのだ。

序盤で立ち寄ったフリーエリアを再チェック！

雷音の檻

MAP 17

[入手アイテム]
- ●ブラッディマント
- ●メカのもと

アルバムひきかえけんやデュプリケイターなどの重要なアイテムは、今までの攻略で入手済みのはず。しかし、改めて入口正面の壁を見てみると、こんな所にも稲妻のレリーフが刻まれている。レリーフにエレキテルを放つと、隠し部屋へと通じるトビラが出現して、マリアベルの武器（アカ&アオ）を強化するアイテム・メカのもとが手に入るのだ。

▲雷雨のせいで画面が暗いため、見逃した人も多いのでは？

★黒い封印柱の正体が発覚!?

石碑には、ノーブルレッドが封じた8体の怪獣について記されているようだ。ちなみにカタコンベに置かれていた本など、ノーブルレッド絡みの文章はマリアベルしか読めないので要注意！

◀ファルガイアの真の支配者という言葉もあながち嘘ではないのかも!?

金網で囲われた宝箱を1つ残らず回収しよう！

アークハイム

MAP 14

[入手アイテム]
- ●いのちのオーブ
- ●やぎのぬいぐるみ

この廃墟も雷音の檻と同様、ストーリーの序盤で登場したため、忘れている人も多いだろう。町の東の民家には、金網で仕切られた宝箱がある。ここでは2つのレアアイテムが入手できるぞ。特に、いのちのオーブは戦闘終了後にHPを完全回復してくれるという便利なギアだ。遅くとも対カイバーベルト作戦の発動前には回収しておこう。

▲これでようやくDISC1からの謎がすべて明かされた。

★ギアに隠された効果を利用しよう！

いのちのオーブには、実はもう1つの効果がある。戦闘中にミスティックを発動して選択すると、パーティ全体にハイ・ヒールがかかるのだ。また、属性リングを選択すれば、各属性のLV1魔法が使えるぞ。

◀FPレベルを1消費するだけなので、使い勝手はかなりいいぞ。

クライマックス直前にしてトンチキなコンビが再登場

科学大迫力研究所

MAP 25

▼科学力を比べられて、マリアベルが黙って見過ごすわけはない。しかし、その怪しげな研究所には……。

このダンジョンは狂熱の骸クリア後、つまり最終作戦が発動されたあとで入れるようになる。ただし、中に入るには情報を入手しなければならない。まず、ダムツェンに着いたら操作キャラをマリアベルに切り替える。あとは酒場の入口の女の子に話しかければOK。シルヴァラントの南方、切り立った山に囲まれた小さな砂地をサーチしよう。

BOSS

LV:87／HP:99999

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

No.275

全属性が弱点とはいうものの、攻撃が半端ではない。ティムのファーストエイドは欠かせないぞ！

[入手アイテム]
- ●アースガルズ2
- ●ルシファア

★クイズを解いて奥に進もう！

コンピュータが反乱を起こした研究所内ではセキュリティシステムが作動。解除するにはスイッチごとに出題されるクイズに正解しなければならない。問題は『アームズ2』に関する三択なので、当てずっぽうでもかまわない。

◀何回でもやり直せるが、毎回問題が変わるぞ。

◀相変わらずトラブルメーカーな2人。

★彼らの正体が明かされる!?

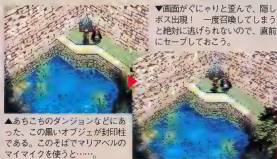
ここでは、暴走したブルコギドンが待ち受ける。コイツの強さは隠しボスクラスで、かなり高レベルでないと返り討ちにあう。無事、最深部まで到達すると、あるイベント（内容は見てのお楽しみ）のあとにマリアベルのフォースアビリティが2つも手に入る。

◀世界観的にミスマッチな2人は、最後までトラブルを運んでくる。

▶ゲー

◀トカ

生半可な強さでは返り討ち必至 封印柱の隠しボス

▼画面がぐにゃりと歪んで、隠しボス出現！ 一度召喚してしまうと絶対に逃げられないので、直前にセーブしておこう。

▲あちこちのダンジョンなどにあった、この黒いオブジェが封印柱である。このそばでマリアベルのマイマイクを使うと……。

8本の封印柱にはいずれも強力なモンスターが封印されていて、封印柱の近くでマイマイクを使うと戦闘が発生するぞ。ストーリー進行上、隠しボスは無理に倒さなくても何の問題もない。ただし、アルバムコンプリートを目指すなら、避けては通れない相手だ。また、隠しボスを倒せば各キャラの最強武器や超レアなギアが手に入るので、苦労するだけの価値はある。ただし、弱めのボスから順に倒していかないと苦戦は必至。敵の強さを考えると、タイタニアス→ザヴォーグ→コバルトキング→ゾリンガ→ザイクルス&ゼットリム→ゼペリオン→まおうアンゴルモア→ラギュ・オ・ラギュラという順番がオススメだ。

▲異常ステータスをすべて防ぎ、全属性付与、パラメータアップというギアも手に入るぞ。

File 1 タイタニアス

能力を封じてしまえば楽勝！

◀危険きわまりないが、ハルメッツの街の中に置かれている。

このボスは、4ターンごとにHPを完全回復してしまう。そこで、戦闘開始直後にマリアベルのパワーシールをかけてしまおう。自己再生能力さえ封じてしまえば、敵は攻撃すらしかけてこない。あとはマリアベルよりも攻撃力の高いキャラと交代して、かぜのリングを装備して集中攻撃で片づける。最初にチャレンジする相手としては最適だろう。

BOSS タイタニアス LV:45／HP:75000 No.182

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	－	－	弱	－	－	－	－

File 2 ザヴォーグ

防御優先で攻撃がお留守!?

◀ココも、入口の真っ正面に無造作に置かれている。

このボスは、数ターンの間ひたすらバリアをかけ続けて防御を固める。そして、一段落つくと今度はパワーアップを無心にかけ続ける。この隙をついて、アシュレー、ブラッド、カノンにやみのリングを装備して一気に倒してしまうこと。ただし、魔法攻撃は一切通用しないので、上記の3人以外はパラメータアップなどのサポート役に徹するといいだろう。

BOSS ザヴォーグ LV:47／HP:75000 No.141

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	－	－	－	－	－	吸	弱

File 3 コバルトキング

直接攻撃メインの持久戦！

◀実は、ここの封印柱も入口付近にあったりする。

特に弱点もないが、ステータス異常系の攻撃もしてこない。ひたすら直接攻撃のぶつかり合いとなるため、攻撃役1人と回復役2人の組み合わせがオススメだ。ただし、まれに使ってくる「手加減・知らず」はかなりのダメージを受けるため、ハイリヴァイブなど復活手段は欠かせない。できれば、ミニキャロットやミラクルベリーもそろえておいたほうがいいだろう。

BOSS コバルトキング LV:45／HP:85000 No.131

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	－	－	－	－	－	－	－

File 4 ゾリンガ

タナトスボーダーが勝利のカギ

◀1キャラ分の段差があるが、すぐ側で歌えば召喚できる。

ボスの必殺技は一見普通に見えるが、実は一定確率で相手を戦闘不能（即死）にする性質がある。まずはティムのタナトスボーダーで戦闘不能化攻撃を防ぎ、だいちのリングをブラッドに装備させて直接攻撃で戦う。ただし戦闘不能化攻撃を防いでも攻撃力自体が高いので、回復役のリルカを前衛に回すといいだろう。平均レベルは50以上ないと苦戦を強いられるぞ。

BOSS ゾリンガ LV:46／HP:75000 No.181

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	－	－	吸	－	－	－	－

File 5 ザイクルス&ゼットリム

どちらか一方を集中攻撃！

◀封印柱は、ポンポコ山に入ってすぐの広場に置かれている。

ティムをサポート役にして、いなずまのリングを装備したキャラの直接攻撃と、リルカのスパーク系をメインに、反応値の高いザイクルスから先に倒す。2匹の連続攻撃に耐えるには、レベル55程度は必要となるぞ。

BOSS ザイクルス LV:43／HP:60000 No.139

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	－	－	－	弱	－	－	－

BOSS ゼットリム LV:43／HP:50000 No.179

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	－	－	－	弱	－	－	－

File 6 ゼペリオン

属性リングでダメージを半減！

◀入口付近の広場の東側に置かれているぞ。

ゼペリオン戦では、ゼペリオンレイフォース（光属性・全体）が脅威となる。基本はひかりのリングを装備してダメージを半減しつつ、闇属性の魔法を叩き込む。回復役はクイックをかけたリルカに任せて、ミスティックでいのちのオーブを使う（全員にハイ・ヒール）といいだろう。ちなみに、全体攻撃の一撃で全滅するようなレベルでは話にならないぞ。

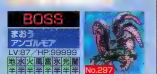
BOSS ゼペリオン LV:87／HP:99999 No.180

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	吸	弱

File 7 まおうアンゴルモア

力押しでは数ターンで全滅必至※10

◀ゴルゴダ刑場の石畳を降りるとすぐに見つかる。

まずはカノン、マリアベル、ティムを前衛にして攻撃。2ターン目は、メンバーを後衛3人と入れ替えて、リルカはインビジブル、残り2人はガードで「The 7th Moon」に耐えること。以降、リルカはインビジブル、ブラッドとアシュレーは全力で戦って（※11）、死んだらリルカのミスティック&フルリヴァイブ（アンブロシアでも可）で生き返らせよう（※12）。

BOSS まおうアンゴルモア LV:87／HP:99999 No.297

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

File 8 ラギュ・オ・ラギュラ

インビジブルが勝利のカギ※10

◀坑道内のセーブポイント直後の通路を東に向かうこと。

1ターン目は、リルカ、ブラッド、アシュレーにほのおのリングを装備。そしてクレストカプセルに込めたスピードダウンを2個使う（※13）。2ターン目以降はやみのリングに付け替えて、アシュレーとブラッドは全力で攻撃、リルカはインビジブルを使って待機。あとはアンゴルモアのときと同様に、2人が死んだらリルカで生き返らせよう（※14）。

BOSS ラギュ・オ・ラギュラ LV.99／HP.99999 No.320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	吸	半	半	半	半	半

※10）編集部では、パーティ平均レベル90で確認。※11）アシュレーはアクセスして「まけんルシエド」で攻撃。ブラッドはパワーブースターを装備して直接攻撃し、FPレベルが4になったらブーストアッタクによるリニアレールキャノンを使う。※12）アシュレーとブラッドを復活させるとき以外は、リルカはずっとインビジブルを使っておく（「The 7th Moon」による全滅を防ぐため）。※13）2回成功させて先攻を取ること。リルカはインビジブルを使っておく。※14）リルカがインビジブルを使っていると、敵があまり全体攻撃をしてこなくなる。

～フリーエリア編～ 総数342体、遂にアルバムコンプリート出現モンスター一覧※15

ダンジョン、海洋、フリーエリアと、さまざまな場所で倒してきたモンスターは、実に総数300以上。これにラスボス&隠しボスを加えると、342体の怪獣アルバムが完成するぞ。フリーエリアとはいっても、普通にプレイしているとまず立ち寄らないような場所にまで、新たなモンスターが出現するので、コンプリート目指して探し回ってみよう。ただし、前号でも触れたようにエルヴンブーツを3人が装備していると、海上ではエンカウントが発生しなくなるので要注意！　また、ストーリー本編でも、ミュカレのように変身前と変身後で別扱いとなるモンスターや、アガチオンに代表されるバックアタック（もしくは不意打ちやピンチ）専門のモンスターがいることも忘れずに!!

▲トカの勇姿…ではなく、達成率に注目！これはクリア後のお楽しみトカ!?

▼バッドニュースとマードックを倒すと、LV7のシュートアイテムが手に入るぞ。

[入手アイテム]

今回の攻略範囲ではロンバルディアという新たな空中移動手段が手に入る。これで、今まで取れなかったフィールド上のアイテムを取れるようになるぞ。気になるラインナップは以下の通り。特に3足目のエルヴンブーツとクレストグラフは早めに探しておこう。

- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●せんそうアルニム
- ●デュプリケイター
- ●バレットチャージ
- ●フォースキャロット
- ●ラッキーカード
- ●わんりょくアップル
- ●クレッセントファング
- ●エルヴンブーツ
- ●クレストグラフ
- ●やぎのぬいぐるみ

ストーリー進行に応じてモンスターが変化!?

すでに気付いている人も多いと思うが、一部のフィールドでは、ストーリー進行に合わせて出現モンスターが変化する。特に「ぐれーたーびーすと」は、空の浸食が悪化するまで出現しないので要注意！

No.	モンスター	MAP	LV／HP	地	水	火	風	雷	氷	光	闇	落	盗
No.005	アーマーン	A	LV:40／HP:800	半	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	なし	ヒールベリー
No.021	アグンガルーダ	A	LV:41／HP:800	弱	ー	ー	吸	ー	ー	ー	ー	フルリヴァイブ	ヒールベリー
No.029	アルビオン	A	LV:39／HP:750	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	せんそうアルニム	ヒールベリー
No.058	エルダーシング	A	LV:41／HP 560	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	アンチドーテ	ポーションベリー
No.105	クリサリス	A	LV:40／HP:560	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	なし	ヒールベリー
No.123	ゲルダム	A	LV:39／HP:1000	弱	吸	弱	ー	ー	半	ー	ー	アンチドーテ	ポーションベリー
No.142	ザザーンブロンゾ	A	LV:41／HP:750	ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	カッパのなんこう	ヒールベリー
No.156	ジャストア	A	LV:38／HP.700	ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	なし	ヒールベリー
No.189	ダラウアバニー	A	LV:41／HP:560	半	半	半	半	半	半	半	弱	ポーションベリー	ヒールベリー
No.230	ノスフェラトゥ	A	LV:40／HP:1600	半	半	半	半	半	半	弱	無	なし	ヒールベリー
No.243	バフォメット	A	LV:41／HP:560	ー	ー	ー	ー	ー	ー	半	吸	ミラクルベリー	ヒールベリー
No.248	バムルブリス	A	LV:41／HP:560	ー	ー	吸	ー	ー	吸	ー	ー	ミニキャロット	ヒールベリー
No.251	パンプキンヘッド	A	LV.38／HP:700	ー	弱	吸	ー	ー	半	ー	ー	リヴァイブフルーツ	ヒールベリー
No.286	ベルフェゴール	A	LV:41／HP:1500	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	フルリヴァイブ	ヒールベリー
No.29[illegible]	ボックル	A	LV:38／HP:560	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ポーションベリー	ミラクルベリー
No.032	アンデッドエレファント	H	LV:38／HP:650	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	吸	フルリヴァイブ	ヒールベリー
No.026	アリオッチ	F	LV:2／HP:3000	弱	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	アンチドーテ	ウィッチメディシン
No.151	シームルグ	F	LV:8／HP:4000	弱	ー	ー	無	ー	ー	ー	ー	なし	ヒールベリー
No.162	ジャンボクリッター	F	LV.14／HP:8000	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	スプーン	ヒールベリー
No.178	セクメト	F	LV:2／HP:3000	ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	げんきドングリ	ヒールベリー
No.246	バラム	F	LV.2／HP:3000	ー	ー	無	ー	無	無	ー	ー	アンチドーテ	ヒールベリー
No.240	バッドニュース	F	LV:14／HP:15000	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	シュリケン	ちいさなはな
No.281	ベーオウルフ	F	LV.2／HP:5000	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	なし	ヒールベリー
No.294	マードック	F	LV:14／HP:15000	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	シュリケン	ちいさなはな
No.318	ユルング	F	LV:16／HP:5500	吸	ー	ー	ー	ー	ー	弱	吸	フルリヴァイブ	せんそうアルニム
No.277	フレスベルグ	G	LV:39／HP:560	弱	ー	ー	半	ー	ー	ー	ー	アンチドーテ	ヒールベリー
No.229	ネプトゥル	G	LV:38／HP:800	ー	吸	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ラッキーカード	ヒールベリー
No.097	ギルサーペント	G	LV:39／HP.650	ー	吸	ー	ー	弱	半	ー	ー	カッパのなんこう	ミラクルベリー
No.110	ぐれーたーびーすと	E	LV:40／HP:3000	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ミラクルベリー	ヒールベリー
No.224	ニバス	J	LV:25／HP:320	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	なし	ポーションベリー
No.170	スキュラ	I	LV:25／HP:1600	ー	吸	半	ー	弱	ー	ー	ー	ポーションベリー	ちいさなはな
No.282	ベムズウ	C	LV:40／HP:560	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	アンチドーテ	ミラクルベリー
No.004	アーマードレイク	D	LV:25／HP:1000	半	半	半	半	半	半	半	半	ポーションベリー	ヒールベリー
No.309	ミルメコレオ	D	LV:25／HP:320	半	弱	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ミニキャロット	ヒールベリー
No.159	ジャバウォック	B	LV:38／HP:550	半	半	半	半	半	半	半	弱	ミラクルベリー	ポーションベリー

※15）モンスター名の横にあるアルファベットは、MAP内のアルファベットに対応している。

発売から約1週間が過ぎた『デュープリズム』。歯ごたえのある謎解きや、手強いボスに苦戦をしている人もいるのでは？　そこで今回も、ダンジョン攻略を中心に、キミの冒険を強力にサポートしていくぞ！

デュープリズム

発売中 A・RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

〜デュープリズム〜 DEWPRISM

ますます盛り上がるゲーム中盤を攻略!!

今回は、メルのアトリエからゲーム中盤の山場、湖水の遺跡までを徹底攻略！　また、モンスターや魔法に関するデータなど、冒険に役立つ情報も満載だ。

ダンジョンへ出発前に武器防具を強化しよう!!

武具屋で「ブレス」と「ベルト」を購入すると、それぞれ攻撃力と防御力が上がる。商品は、シナリオが進行すると変化するぞ。購入時、古いものは自動的に下取りされる。

名前	値段	能力	購入できるタイミング
ブロンズブレス・ベルト	1000	+4	森のアトリエクリア後
シルバーブレス・ベルト	3000	+8	地下遺跡クリア後
ゴールドブレス・ベルト	5000	+12	ゴーストテンプル・ガムル樹海へ行けるようになったら
プラチナブレス・ベルト	7000	+16	怒りの山に行けるようになったら
ミスリルブレス・ベルト	9000	+20	湖水の遺跡のイベント終了後、夜が明けてから

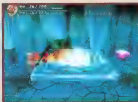
クリアしたダンジョンへもう1度行ってみよう!!

1度クリアしたダンジョンへは、カローナの街からいつでも行くことができるぞ。ダンジョンクリア後は、取り忘れたアイテムがないか、必ず再探索に行くようにしよう。なかには再探索でしか手に入らないアイテムや、魔法も存在する。とくに、魔法が攻撃のメインとなるミントの場合、新たな魔法が手に入れば冒険が一気に楽になる。欠かさず探索しよう。

▲岩を壊せるドドンゴのコインや黒の魔法が手に入ると、新たにアイテムが入手できることも。

魔法を入手しよう!!

地下遺跡で手に入るパワーの魔法は、ダンジョンクリア後にもう1度訪れないと入手することができない。また、スーパーの魔法もMPが100以上はないと氷を溶かしきれないぞ。

◀最大MPを十分上げてから取りに来よう。

▲階段を降りて行き、スカルビーストの死体を調べよう。パワーの魔法を入手できる。

隠しルートを探せ!!

カローナの森には2つの隠しルートが存在するが、片方のルートはウータンに変身しないと行くことができない。ウータンは顔面遺跡の前にいる。マンドラに変身して倒そう。

◀ウータンを追って、木の上まで登っていこう。

▲切り株の穴に入るには、ホテルで「夢見石」を入手して、夢を見ておく必要がある。

CHECK 「カローナの街」でコイン探し

一瞬の輝きを見逃すな!

カローナの街には、ときどきコインが落ちていることがある。これはイベントの進行によって出現したり消えたりするので、ダンジョンから帰ったら、街を歩いて地面にある一瞬の光を探そう。

◀このコインは地下遺跡クリア後のみ入手可能

▶夜にならないと発見できないコインもある。港にもいくつかあるぞ。

ストーリー攻略編

ダンジョン攻略を中心に物語を追っていく。主人公による展開の違いにも注目しよう。

いよいよ主人公によってストーリー展開が変化!!

地下遺跡のアトリエで「キューブ」を手に入れたルウとミント。2人は【遺産】の新たな手がかりを求めて、冒険を続けることになる。ここまで、ルウ編とミント編はほぼ同じ展開だったが、下で紹介しているメルのアトリエのイベントクリア後から、大きく分岐することになるぞ！

メルのアトリエ

ゴーストテンプル（ルウ編）
ルウはガントレットとソラレットを探しに、亡霊が出るというゴーストテンプルへ向かう。

ガムル樹海（ミント編）
ミントはロッドのスカタン号に乗って、イヤリングを探しにガムル族の住む樹海へ向かう。

怒りの山
アミュレットを作るために必要な鉱石ファントマイト。これを手に入れるため、巨大な竜ウィーラーフが住むという「怒りの山」へ向かうことになる。

メルのアトリエ
ついに起動したプリマドール。しかし、長く封印されていたせいか、エネルギー不足で動けなくなってしまう。そこでメルの助言を聞くためにアトリエへ……。

湖水の遺跡へ

メルのアトリエ～カローナの森

出現モンスター：インプ、キノコボーヤ、モケドリ、おたま、ディグレ、マンドラ

魔導師ファンシー・メルに会うためには……？

奇妙な雰囲気のアトリエに行ってみると、メルは外出中で会うことができない。ここでは建物の周りにいる小人に話しかけ、3つのミニゲームをクリアすればメルが帰ってくるぞ。メルに「キューブ」の調査を頼むと、交換条件にいなくなった小人捜しを依頼される。小人はカローナの森にいるぞ。

◀メルのアトリエへ行くには、この大きな星に乗ろう。

▲ルウ編では、アトリエからの帰り道にいるデュークを無視するとイベントが発生。コインを落とすぞ。

3つのミニゲームをクリアしよう!!

1 たまあそび　キノコボーヤたたき！

途中の敵はなるべく無視して先に進むのが早くクリアするコツ。これは3つのミニゲームに共通だ。

◀▲ボールはキノコボーヤを倒すと消えてしまう。

攻略のツボ
◀2つ目のボールに乗ったら、ボールが一番右端まで転がるのを待ってからジャンプしよう。早すぎると届かないぞ。

2 ブランコ　カラーボール拾い！

ブランコは、急いで飛び移らなくても間に合う場合が多い。焦らずにしっかりタイミングを計ろう。

◀▲離れていくときに飛び移るくらいの気持ちで。

攻略のツボ
◀この黄色い足場は、乗ってしばらくすると落下する。しかしここも、あわてずに次のブランコが見えるのを待ってジャンプ。

3 ラッパ　モケドリ撃墜ゴッコ！

スタートしたら、すぐに走り出そう。敵を無視すれば、2つ目のシーソーまで止まらずに行ける。

◀▲2つ目のシーソーは、できるだけ右に傾けよう。

攻略のツボ
◀3つ目のシーソーは、端でジャンプすると、その方向に移動する。3回以上移動させて、安全な距離になってからジャンプ。

BOSS ゴロツキ兄弟

●装備を強化しておけば楽勝だ！

顔面遺跡でゴロツキ兄弟と再戦。ブラッドが3連続攻撃してくるなど、2人は以前よりも強くなっているぞ。ボス戦の前には、森でモンスターと戦って、MPを回復させてからバトルに臨め。

◀▲ルウはディグレに… [illegible]

BOSS デューク

●見た目は変だが油断は禁物！

身体を回転させて体当たりをしてくるので、できるだけ距離をとっておこう。デュークが大きくジャンプしたときは、着地の衝撃でダメージを受けてしまうのでは… [illegible]

▲◀倒れていると… [illegible]

ルウ編 ゴーストテンプル

出現モンスター：パペット、スペクター、スケルトン、ディグレ、グドン、ウータン、おたま、ハリー

万全の態勢で挑め!!

このゴーストテンプルは、狭い通路にたくさんのモンスターが出現するので、非常に戦いづらい場所。しかも危険なトラップが数多く存在し、ボス戦が4回もある。しっかりと装備を整えてから挑戦するようにしよう！

▲囲まれたら◎ボタンの横切りが有効。1度に複数の敵を倒せるぞ。

POINT 1 ディグレに変身して穴を越えろ!!

大きな扉の手前にある穴は、ディグレに変身して飛び越えよう。ディグレのコインは、穴の手前にある左側の部屋で手に入れることができるぞ。

◀飛び越えると鉄球が降ってくるので注意！

POINT 2 台の上で変身!!

アシュラキマイラのいる部屋への扉を開けるには、扉の前にある2つの台のうち、右の台の上でモンスターに変身すればいい。何に変身するかは、左側の台の上にある像を見ればわかるぞ。

◀3つ目の扉では、◎ボタンで右と同じ状態に。

▶右の台の上にいるモンスターは、倒してしまおう。

POINT 3 毒沼に落ちると大ダメージ!!

途中にある毒の沼は、落ちれば当然ダメージを受けてしまう。ここの近くには「おたま」がいるので、倒して変身しておこう。これで、落ちてもダメージを受けなくなるぞ。

◀青の小ビンが落ちている場合がある。ボス戦後はチェックしよう。

POINT 4 高い塀はウータンに変身して越えよう!!

2回目のアシュラキマイラ戦後、先に進むと高い壁が道をふさいでいる。ここはウータンに変身すれば、壁を乗り越えることができるぞ。

◀ウータンのコインは、毒の沼の手前の部屋で入手しておこう。

POINT 5 4つの炎を消せば道は開けるぞ！

3回目のボス戦のあと、先へ進むと扉が閉まっている場所がある。ここはスペクターに変身して、扉の前にある火を魔法で消せばOKだ。

◀すべての火を消すと、鉄球が落下してくるのですぐに避難！

BOSS アシュラキマイラ

●アトリエのガーディアンとの3連戦

同じ敵と3回戦うことになるが、戦うたびに敵の攻撃方法が増えていく。しかし敵の周りを回っていれば、攻撃のほとんどを回避できるぞ。敵がブーメランを投げたときや、弱点の3つ目の顔を出しているときに接近して攻撃しよう！

第1戦

第2戦

第3戦

POINT 6 エレナを誘導して最深部を目指せ!!

「POINT5」で説明した扉を抜けたら、1度ダンジョンの入口付近へ。すると、最初は閉じていた扉が開いているので、奥へ進もう。奥ではルウの手助けにやって来たエレナと遭遇する。ここからは彼女を◎ボタンで誘導しながら先に進んでいくことになるぞ。途中、スイッチの故障でエレナとはぐれてしまうが、パペットに変身すればワープ装置が使えるので、それを利用して彼女のもとに戻ろう。

▶エレナと離れたら、まず左の部屋からワープ。

▼小穴はハリーに変身して進む。進む前にエレナと話すと……。

◀▲するとエレナがさらわれてしまうので、もう1度左の部屋からワープしよう。そして、直前のハリーがいた部屋に行くのだ。

BOSS デューク

●アッパーのあとのスキを狙え!!

「なりきり」で格闘家になったデュークは、多彩な攻撃をしかけてくるぞ。[illegible]や木箱は攻撃を加えると爆発する。[illegible]を食らうとダメージを受けるので、これらの近くで[illegible]しないように！

ミント編 ガムル樹海

出現モンスター　ガムルぞく　ウータン

風の魔法で道を開け!!

街の門から樹海に向かおうとすると、ミラからロッドの船を使うことをすすめられる。草原に行くと、船を借りるためにロッドと勝負をすることになるぞ。樹海では、落ちている魔導師の日記を読んだあとに、風車と紫のツボを調べてから、アトリエの中央に立とう。ベルとバトルになるぞ！

POINT 1 風車を回してゴンドラを動かせ!!

ベルを倒したら、倒れているベルを調べて「緑の魔法」を入手しよう。この魔法は風を起こすことができるので、風車に当てることでゴンドラやトロッコが動かせるようになるぞ。

◀一番最初の風車だけはウェイブで回す。ほかの風車はタイフーンを使うと楽に回せるぞ。

▶風車の回転の速さに応じてトロッコのスピードも変化。速すぎると乗りにくい。

POINT 2 スイッチを切り替えてゴールを目指せ!!

トロッコのレールが張り巡らされたエリアを突破するには、スイッチでポイントを正しく切り替える必要がある。マップの記号は、あのスイッチがアのポイントを切り替えることを示しているぞ。最短で進むには、マップのい→あ→う→え→あの順で、それぞれ1回ずつ操作していけば、ゴールまでたどり着けるぞ。ちなみにエの分岐はどちらを通っても先へ進めるが、下のマップのゴールのほうが、アイテムが入手できるのでオススメ。

◀トロッコで移動したあと、ゴンドラに乗るとマップのスタート地点に戻る。

POINT 3 ガムルぞくには手を出すな!!

樹海にいるガムルぞくは、無視していれば攻撃してこないが、1度攻撃すると群れになって襲いかかってくる。MPの回復が必要な場合以外は、手を出さないようにしよう。

▶手を出すときは、狭い通路で1匹ずつ倒していこう。

CHECK 先に湖畔に行っておこう

プリマドールの封印を解除したあと、湖畔へ行くとイベントが発生するぞ。物語にさらに入り込むためには、見ておくといいぞ。

▲ゴーストテンプルや樹海に行ってしまうと発生しないぞ。

BOSS ロッド

●倒すチャンスは2回!!

ロッドは新しい武器ゴールドゲイルを駆使して攻撃してくる。ダメージ覚悟で接近して、ナパームの魔法で攻撃しよう。[illegible]

▲[illegible]

BOSS ベル＆ヘクサゴン

●画面手前に逃げれば捕まらない

単なる横移動ではヘクサゴンに捕まってしまうので、✚キーをナナメ下に入れて、距離が離れるように逃げるのがベスト。[illegible]

◀[illegible]

BOSS クラウドホエール

●大きく開いた口が弱点

口が開いているときにフレアの魔法で攻撃しよう。ただし、吸い込もうとしてくるので無理は禁物だ。吸い込まれると、敵のHPが回復してしまうぞ。敵が起こす波は、ジャンプでかわせる。ただし、吸い込もうとしているときにジャンプすると、一気に吸い込まれるので注意。

▲[illegible]

怒りの山

出現モンスター マグマグ ドドンゴ おたま くろおたま ウータン スペクター

強敵ドドンゴに注意!!

怒りの山は落下しやすい場所が多く、狭い山道にドドンゴなどの強敵がたくさん出現する。そのため山頂への道のりは、とても険しいものになる。武具屋で最低でもゴールドクラスの強化アイテムは購入しておきたい。

◀洞窟内の画面奥には、HP回復ポイントがあるぞ。

POINT 1 邪魔する岩は破壊せよ!!

道をふさぐ巨大な岩は、ルウならドドンゴのハンマーで、ミントなら「黒の魔法」を入手してボムを使って壊してしまおう。ドドンゴのコインも黒の魔法も、最初の坂を登って、2つ目の谷間の手前を飛び降りれば入手することができるぞ。

▶黒の魔法は宝箱に入っている。近くにいるドドンゴは、相手にする必要はない。

◀ドドンゴに変身すると岩を壊せる。強力な戦力にもなるぞ。

POINT 2 道中は危険なポイントがいっぱい!!

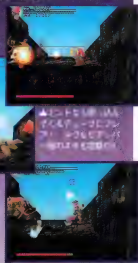
強風が吹いている場所は、風に押し戻されて非常に進みにくい。岩陰で風が止むのを待ってから進もう。とくに、ジャンプすると強風で一気に押し流されてしまうので、無理して谷底に転落しないように。

◀▲洞窟内では、地面から噴き上げるガスに触れるとダメージを受けるぞ。また、溶岩地帯の浮き島は移動しているため落下しやすい。慎重に！

ベル＆デューク＆ヘクサゴン

●まずはデュークを倒すべし!!

敵は3人（？）がかりで攻撃してくるので、まずはデュークを集中的に攻撃して倒してしまおう。ヘクサゴンはつかもうとする瞬間、動きが止まるので、その隙に手の届かない距離まで離れて、空振りしたところをベルにジャンプ攻撃しよう。ヘクサゴンを破壊したら残るはベル1人。そうなれば[illegible]

[illegible]

BOSS

ウィーラーフ

●体当たりは横移動でかわせ

基本は横移動で、炎を吐いてきたらよく見て回避しよう。地面に残っている炎は、触れるとダメージを受けるので注意。また、敵が竜巻を発生させたら、安全な場所へ移動して、敵が降りてくるまで動かないようにしよう。あとは敵が地上に降りてくるところを狙い[illegible]

◀スペクターの「れっき」で大ダメージ[illegible]

BOSS

メルのアトリエ〜カローナの森

出現モンスター おたま ディグレ マンドラ

ゴロツキ兄弟の挑戦を受ける？

怒りの山から帰ると、ゴロツキ兄弟から決闘を申し込まれるが、まずはクラウスの家でプリマドールを起動させよう。そのあとで、決闘を受けるならカローナの森へ、ストーリーを進めるならメルのアトリエへ行こう。

今日はこいつを届けに来ただけだぜ。俺たちからの、挑戦状をな！

◀挑戦を受けるなら、湖水の遺跡に行く前に森へ向かおう。

CHECK プリマドールとの散歩

コイン獲得のチャンス！

プリマドールのエネルギーを補給したら、1度湖畔へ行き、再びクラウスの家に行こう。するとプリマドールと散歩することになるぞ。散歩はコイン大量ゲットのチャンス。街や港、草原にも落ちているので、がんばってすべてを探してみよう！

◀▼草原はここ。港で3枚、街でも2枚入手できる。また、草原ではちょっとしたイベントも発生するぞ。

シルバーコインをゲット！

ゴロタン

●動きを止めたら負けるぞ!!

横移動しながらゴロタンの周囲を回り、星が広がり出したら敵に接近して、[illegible]もとに戻るまで周囲を回りながら攻撃を加えていこう

BOSS

トラップマスター

●床の点滅に注意!!

点滅する床はトラップがしかけられているので、そこを踏まないようにしていれば簡単に勝てるはず。足場から落ちるとダメージを受けるので気をつけよう。

BOSS

お役立ちデータ編

今回の範囲で入手できる魔法と、出現するモンスターの詳細なデータを大公開!!

魔法データ

ミント編を進めるうえで知っておきたい、魔法の能力や入手場所を一挙公開。魔法入手場所のうち、「パワー」は1度地下遺跡をクリアしてから再び遺跡を訪れると入手できるぞ。また、「サークル」を入手するには、岩を壊すための「黒の魔法」が必要になる。

◀攻撃力が高いと魔法の威力も上がる。ミントも武器の強化は必要。

▼魔法入手場所▲

	名前	入手場所
色	レッド	地下遺跡クリア後、クラウスの家の地下室でもらえる
	グリーン	ガムル樹海で、倒れているベルを調べる
	ブラック	怒りの山のスタート地点近くにある宝箱から入手
	イエロー	メルのアトリエでゴロタンを倒すと入手

	名前	入手場所
	スーパー	地下遺跡の氷を溶かした先にある宝箱から入手
	パワー	地下遺跡でスカルビーストの死体を調べる（クリア後）
	サークル	カローナの森の崖にある、壊せる岩の中

▼魔法効果一覧▲

色	効果	魔法名	MP	魔法の効果
ホワイト	ノーマル	バルカン	1	魔法弾を連続で発射する
	ワイド	スプレッド	4	魔法弾を5方向に向けて発射する
	パワー	アロー	4	射程の長い貫通弾を発射する
	サークル	サテライト	10	一定時間自分の周りから魔法弾を放つ（自動照準）
ブルー	ノーマル	ドロップ	2	放物線を描く青い弾を放つ
	ワイド	カッター	4	三日月状の弾を3方向に発射する
	パワー	リップル	4	リング状のビームを放つ
	サークル	クリスタル	6	クリスタル状の物体を自分の周りに出現させ攻撃する
	スーパー	アイシクル	4	氷柱を落として攻撃する
レッド	ノーマル	バーナー	2	火炎放射で攻撃する
	ワイド	バレット	4	小さな炎をばらまく
	パワー	フレア	6	巨大な火の玉を作って放つ
	サークル	デルタ	6	3つの火の玉を回転させて攻撃する
	スーパー	ナパーム	6	火炎弾を3カ所に放つ

▲電撃PSオススメ魔法はフレア。威力が大きく、ザコにもボスにも有効な魔法なのだ。

色	効果	魔法名	MP	魔法の効果
グリーン	ノーマル	ウェイブ	3	三日月状の風弾を発射する
	ワイド	タイフーン	2	大きな風弾を発射する
	パワー	ゲイル	3	地面をはって直進する風弾を発射する
	サークル	サイクロン	3	自分の周りで風弾を回転上昇させる
	スーパー	インパルス	6	リング状の衝撃波を発射する
ブラック	ノーマル	ボム	5	地面を転がる黒い弾を発射する
	ワイド	ダークブレス	6	地をはう黒い煙を3つ発射する
	パワー	グラビトン	6	重力球を発射する
	サークル	ドリル	6	障害物を貫通する魔法弾を発射する
	スーパー	ダイナマイト	10	爆発を起こし広範囲を攻撃する
イエロー	ノーマル	スパーク	5	敵をホーミングする雷を発射する
	ワイド	クラッカー	6	火花をばらまく
	パワー	ボルト	10	敵単体に雷を落とし攻撃する
	サークル	フォース	8	回転する星弾を発射する
	スーパー	トライン	8	「スパーク」の雷を3方向に発射する

モンスターデータ

紹介するモンスターは、全部で16体。HPはモンスターのHP、賞金はお店で売ったときの金額だ。データの一番下は、ルウが変身した場合の□ボタンと△ボタン、それぞれの攻撃内容を表しているぞ。

おたま
●出現場所● カローナの森、ゴーストテンプル、怒りの山

HP	賞金
10	10

頻繁に出没する。変身時は毒の沼でもダメージを受けない。

□ かみつき　△ しっぽ

ディグレ
●出現場所● カローナの森、ゴーストテンプル

HP	賞金
20	30

素早い動きとジャンプ力が魅力。反面、防御力は低め。

□ かみつき　△ とびかかり

マンドラ
●出現場所● カローナの森

HP	賞金
30	15

タネを飛ばす攻撃は威力が高い。ただし移動ができない。

□ タネ　△ さく

ハリー
●出現場所● ゴーストテンプル

HP	賞金
3	20

狭い場所に入るときにはコイツに変身しよう。

□ とげだし　△ とげころがり

ウータン
●出現場所● ゴーストテンプル、ガムル樹海、怒りの山

HP	賞金
3	40

変身時の、高い場所へ飛び移れる能力が役に立つぞ。

□ とうせき　△ ひっかき

グドン
●出現場所● ゴーストテンプル、怒りの山

HP	賞金
30	40

動きが遅いが吐く炎は強烈。火に対して強い耐性を持つ。

□ しっぽ　△ かえん

キノコボーヤ
●出現場所● メルのアトリエ

HP	賞金
1	20

HPが1しかなく非常に弱い。変身しても役に立たない。

□ ずつき　△ ほうし

インプ
●出現場所● メルのアトリエ

HP	賞金
1	20

☆を飛ばして攻撃してくる。変身時にも役立つ攻撃法だ。

□ なぐる　△ ほし

モケドリ
●出現場所● メルのアトリエ

HP	賞金
1	20

小人のミニゲームでプレイヤーに邪魔してくるが、弱い。

□ つつく　✕ 2だんとび

スケルトン
●出現場所● ゴーストテンプル

HP	賞金
36	50

攻撃力が高い反面防御力が低い。変身時はやや動きが鈍る。

□ けん　△ バラバラ

パペット
●出現場所● ゴーストテンプル

HP	賞金
30	20

切る攻撃には非常に強い。とっしんで連続攻撃を繰り出す。

□ かくとう　△ とっしん

スペクター
●出現場所● ゴーストテンプル、怒りの山

HP	賞金
40	70

2つの特殊能力でプレイヤーを苦しめる。火の攻撃に弱い。

□ れいき　△ みずはき

ドドンゴ
●出現場所● 怒りの山

HP	賞金
62	90

変身時、△ボタン押し続けでファイナルストライクが発動。

□ ずつき　△ ハンマー

マグマグ
●出現場所● 怒りの山

HP	賞金
32	50

変身時、風の影響を受けずに移動できるがジャンプ不可。

□ ずつき　△ ひのこ

ガムルぞく
●出現場所● ガムル樹海

HP	賞金
24	20

普段はおとなしいが、1度攻撃すると集団でプレイヤーを追いかけてくる。火、水、光属性の攻撃に対して非常に弱い。

くろおたま
●出現場所● 怒りの山

HP	賞金
22	10

おたまのパワーアップ版。しかし、こちらには変身できない。水属性の攻撃が弱点。ちなみに倒した数はおたまに加算されるぞ。

不思議のダンジョン100階制覇を目指せ!!

●最終ダンジョンを完全攻略するポイント

発売からすでに1カ月、キミはただ不思議のダンジョンをクリアしただけで満足してはいないかな？　不思議のダンジョンは100階まであって、登場するモンスターとアイテムは深さに比例してパワーアップしていくのだ。今回は不思議のダンジョン最深部に到達するための重要なコツを大公開。さらに、ここまでに登場する全モンスターの詳細データも紹介するぞ。この情報を活用して、100階完全制覇を目指せ！

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

発売中 RPG	▶¥6,800　▶チュンソフト／エニックス
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

ここがポイント 1　持ち込むアイテムを厳選しよう!

不思議のダンジョンに持ち込めるアイテムは最大10個。強力な武器や盾などがあれば冒険はかなり楽になるので、必ずアイテムを持ち込むようにしよう。特に不思議のダンジョンで初登場となる指輪は、装備するだけで特殊効果が得られてとても便利。運良く手に入れられたら、必ず持ち込むべし。ちなみに、指輪のなかには満腹度の減りが早くなるなど、ありがたくない効果を持つものもある。入手したときに名前がわからない場合は、無理に装備しないこと。

◀指輪は、お店で買うと高価なものが多い。

オススメ指輪BEST3		
	①ハラヘラズの指輪	装備しているあいだは、満腹度がまったく減らなくなる
	②つうかの指輪	装備すると、通常は行き来できない溝の上も移動できるようになる
	③透視の指輪	フロア内のアイテムとモンスターの位置が、すべてマップに表示される

ここがポイント 2　合成で最強の武器&盾を作り出せ!

合成で強化した武器＆盾は、不思議のダンジョンを確実に攻略するためには不可欠。合成では特殊効果を持つ武器＆盾を材料に使うことによって、いくつもの特殊効果を備えた強力な武器＆盾が作り出せるのだ。合成屋や合成の壺でどんどん合成して、頼れる冒険の相棒を作り出そう。なお、特殊効果にはかえって不利になるものもあるので、材料選びには慎重に。

◀どんどん合成していけば、こんなに強力な盾も作れるのだ。

▲合成屋で合成すると、手数料を取られるので注意。

この合成には注意しよう!

オーガシールドは…

オーガシールドは装備すると満腹度の消費が2倍になる効果があるが、この効果は皮の盾を合成すると消すことができる。もう1回皮の盾を合成すれば、満腹度の消費を2分の1にできるぞ。

つるはしは…

つるはしを合成した武器はカベが壊せるようになるが、ランダムで壊れてしまう効果もついてしまう。ランダムで壊れる効果は後で消すことができないので、つるはしは絶対に合成しないこと。

やいばの盾は…

受けたダメージの何割かを相手に返すこの盾を合成すると、ベロベロなど分裂の能力を持つ敵と戦うときは不利。攻撃を受けるたびに、敵が増えてしまうからだ。この盾も合成しないほうが吉。

特殊効果のアイテム一覧

種類	名前	買値	売値	強さ	備考
武器	つるはし	800	400	1	カベを掘って壊すことができるが、使用中にランダムで壊れることがある
武器	ドラゴンキラー	3600	1200	8	ドラゴン系のモンスターに攻撃した場合、与えるダメージが2倍になる
武器	妖剣かまいたち	5000	2000	3	前方3方向に同時に攻撃できる。方向によって攻撃力の強さが変わることはない
武器	ゾンビキラー	5000	2000	4	アンデッド系のモンスターを攻撃すると、2倍のダメージが与えられる
武器	ウィンドスピアー	7000	3000	6	空中に浮いているモンスターには、与えるダメージが2倍になる
武器	ドールクラッシャー	7000	2600	5	人形系のモンスターを攻撃した場合、与えるダメージが2倍になる
武器	○○○○○○の○	?	?	?	???
武器	デーモンバスター	8000	3000	4	悪魔系のモンスターに攻撃すると、与えるダメージが2倍になる
武器	ベビーフォーク	3200	900	5	これでモンスターを倒すと、お金が出現しやすくなる
武器	必中の剣	10000	5000	2	直接攻撃は空振りすることがあるが、この武器の場合は絶対に空振りしない
盾	皮の盾	1200	400	2	装備中は満腹度の減る速さが、2分の1に抑えられる。サビない
盾	うろこの盾	800	300	3	モンスターの攻撃やトラップによる毒の効果（ちからが下がる）を受けなくなる
盾	みかがみの盾	1200	400	5	皮の盾と同じく、サビて防御力が下がることはない。防御力は皮の盾よりも高い
盾	盗みよけの盾	4000	1000	4	装備していれば、モンスターにアイテムやお金を盗まれることがなくなる
盾	見切りの盾	12000	4000	6	モンスターの直接攻撃を、高い確率で回避することができるようになる
盾	ドラゴンシールド	5000	2000	7	ドラゴン系のモンスターなどから受ける火炎のダメージが2分の1に
盾	オーガシールド	2400	1000	13	防御力はバツグンだが、満腹度の減る速さが通常の2倍になってしまう
盾	やいばの盾	6000	2400	4	受けた直接攻撃のダメージの何割かを、攻撃した相手に跳ね返す
盾	爆発よけの盾	12000	5000	6	爆発のトラップや爆弾岩の自爆によるダメージを、2分の1に抑える
盾	魔法の盾	10000	4000	3	特殊能力や杖など、モンスターから受ける魔法効果を打ち消す
盾	わざふうじの盾	10000	4000	2	ちからためや催眠攻撃など、モンスターがくり出す特殊能力の効果を無効にする

耳より情報

「銀行でもらえるアイテム大紹介!」

銀行では預けた金額が一定額を超えると、いろいろなアイテムをもらうことができる。もらえるアイテムは金額が高くなるほど貴重なものとなり、1500000G以上預けると、通常では入手できないレアアイテムをもらえるぞ。なお、各アイテムは一度しかもらえないので注意しよう。

金額	アイテム
5000	しあわせのたね
10000	世界樹の葉
30000	合成の壺
50000	しあわせの指輪
100000	白紙の巻物×3
200000	ハラヘラズの指輪
400000	こんぼう+30
800000	皮の盾+30
1500000	分裂の壺
	すいだしの巻物
	いのりの指輪

銀行でもらったアイテムでアイテム増殖だ!

銀行でもらえる分裂の壺とすいだしの巻物（2回目からは白紙の巻物で代用）を使えば、欲しいアイテムを増殖させることができる。方法は、まず分裂の壺に欲しいアイテムを入れ、次にすいだしの巻物でアイテムを全部吸い出す。こうすれば、壺を割らずにアイテムが取り出せるのだ。何回もくり返せば、好きなだけアイテムが増やせるぞ。

◀▲すいだしの巻物を使えば壺を割らずにアイテムが取り出せるだけでなく、使用回数ももとに戻せるのだ。

出現するモンスターに合わせて戦うべし！

どのモンスターがどこのフロアに出現するかは実は固定されていて、出現するモンスターに合わせて戦い方を変えていけば、冒険はかなり楽になるのだ。ここでは、各フロアに出現するモンスターと、そこでの対処法を紹介するぞ。

▲ゴールデンスライムのように、フロア数まで固定されているものも。

フロア	出現モンスター	攻略ポイント
1〜3F	スライム、ゴースト、ゆうれい、スライムベス、ももんじゃ、いたずらもぐら	まだ序盤なので弱いモンスターしか登場しないが、ゆうれいだけは要注意。カベをすり抜けるうえにランダムに動き回るので、細い通路では壁に入り込まれて倒せないことがあるのだ。通路で出会ったらそこで倒そうとせず、広い部屋に移動してから戦おう。
4〜6F	ファーラット、おばけきのこ、わらいぶくろ、リリパット、ドルイド、おおきづち、フレイム、きめんどうし	おばけきのこは、ちからを下げる毒攻撃をくり出すイヤなモンスター。4〜6Fでは毒の効果を防ぐうろこの盾か、うろこの盾を合成した盾を装備するのがベストだ。なお、ドルイドを倒す場合は杖を使われないよう、一直線上に並ばないように近づくこと。
7〜10F	メタルライダー、アローインプ、まどうし、ガニラス、ダンスキャロット、さまようよろい、キメラ、トロル、マドハンド	一番注意したいモンスターはダンスキャロット。踊らせる特殊能力を使われると、草・たねを飲むことと移動しかできなくなってかなり危険だ。この特殊能力は隣り合っていないと効果がないので、遠距離から矢などを使って攻撃するのがベター。
11〜13F	ゴーレム、バーサーカー、シャーマン、がいこつ剣士、うごくせきぞう、泥人形、テンツク、スペクテット、きとうし、ようがんまじん、くさった死体、ミステリードール	くさった死体は盾をサビさせてくるが、ダメージを与える攻撃は仕掛けてこない。くさった死体だけを相手にする場合は、盾を外して戦おう。また、がいこつ剣士は装備中の盾をはじきとばす能力を持っているので、遠距離から矢などで攻撃するべし。
14〜17F	ベビーサタン、リビングデッド、メイジキメラ、シャドウ、殺人鬼、キラーマシン、ミステリードール	姿が見えないシャドウは、こちらが気づかない間にトルネコを包囲してしまうこともある要注意モンスター。シャドウの指輪を装備するか、めぐすり草を飲めば見えるようになるので、途中でどちらか手に入ったら、ここに到達するまでとっておこう。
18〜22F	アイアンアント、ギガンテス、アークデーモン、メガザルロック、シルバーデビル、マネマネ、しびれくらげ	メガザルロックがほかのモンスターといっしょに襲ってきたときは要注意。メガザルロックよりも先にほかのモンスターが倒された場合、メガザルロックがそのモンスターを復活させてしまうのだ。メガザルロックを見つけたら、真っ先に葬り去るべし。
23〜26F	あやしいかげ、爆弾岩、ブリザード、キラーアーマー、げんじゅつし、ドラゴン、ホイミスライム、はね仙人、おおめだま、ひょうがまじん	爆弾岩は、ダメージを受けると自爆する能力を持っている。自爆すると周囲8方向のモンスターとアイテムが消滅し、さらにトルネコのHPが2分の1になってしまうぞ。一撃で倒せそうにないときは、眠らせるなどして、特殊能力を封じてから戦うべし。

不思議ダンジョンさらに奥深くに潜む 要注意モンスターたち!!

不思議のダンジョンの26階以降にも要注意モンスターがゾロゾロ登場する。ここではそれらのモンスターをちょっとだけ公開。不思議のダンジョン最深部を目指すキミはぜひ参考に。

モンスター名	要注意行動	対処法
ホイミスライム	周囲8マスのモンスターのHPを25回復	HPを回復できるのは隣り合ったモンスターだけ。モンスター同士が隣り合う前に倒す。ただし、深追いして囲まれると、いくら攻撃しても回復されて攻撃を受け続ける最悪の状態になりかねないので注意。
はぐれメタル	攻撃するとワープ	飲むとレベルが上がるしあわせのたねを落とす。しかしワープしたはぐれメタルを追いかけ続けるのはターン数のムダ。封印の杖などでワープを封じるか、もろはの杖でHPを1にして倒そう。
ブラッディハンド	トルネコを引き寄せてつかむ。だいまじん召喚	聖域の巻物を使っていても、トルネコを強制的に引き寄せてくるやっかいな相手。能力を封じられないときは、だいまじんを呼ばれる覚悟で、力押しで最初に倒そう。
あくましんかん	催眠攻撃	トルネコが勝手にアイテムを使ってしまったり、装備を替えてしまう催眠攻撃。隣り合いさえしなければ効果がないので、絶対に近づかずに遠距離から倒そう。

それでもダメなら…失敗例に見る傾向と対策

caseA 最後は1歩も移動できませんでした

やいばの盾装備中にテンツク2と分裂モンスターに囲まれ、踊らされている間に大苦戦。

踊らされている最中でも移動はできるが、このケースのように身動きできなければ、移動しながら踊り状態からの回復を待つことはできない。踊っている最中でも草を飲むことはできるので、こんな場合はルーラ草を飲むのがオススメだ。踊らせる能力を持つモンスターの出現するフロアでは、緊急脱出用にルーラ草を1個はストックしておくといいだろう。

caseB 催眠攻撃でせっかくのアイテムが…

じごくの使いの催眠攻撃で、弱い盾に装備変更させられ、そのスキを突かれてアウト。

じごくの使い以外にも、だいまどうなどが仕掛けてくる催眠攻撃だが、これは隣り合っていないと効果がない。遠距離から矢などで攻撃しよう。なお、わざふうじの盾があれば、催眠攻撃の効果を受けずにすむぞ。

caseC 一度は死んだ体が墓から再びよみがえる…

アンデッド系と戦闘になったが、倒しても相手は墓になり復活。さらに仲間を呼ばれた…

アンデッド系のモンスターのなかには倒すと墓になるヤツがいて、この墓に同じアンデッド系のモンスターが接触すると復活してしまう。1体ずつ倒していると上記のようなケースに陥ることがあるが、まとめて倒してしまえばシャーマンが援護を呼ぶ前に全滅させられるはずだ。イオの巻物を使うか、妖剣かまいたちで3体ずつまとめて攻撃するといいだろう。

転職で挑戦できるダンジョン

転職しないと挑戦できない隠しダンジョンがある。隠しダンジョンは老人の家にあり、戦士は「剣のダンジョン」に、魔法使いは「魔のダンジョン」に挑戦できるのだ。ダンジョンはそれぞれ出現するアイテムに特徴があるぞ。

◀どちらもアイテムは持ち込めないぞ。

各ダンジョンの特徴	
剣	●武器・盾・パンが多く出現する
剣	●杖・巻物・指輪は出現しない
魔	●武器・盾・パンが出現しない
魔	●草・たね・杖が多く出現する

戦士の技をちょっとだけ紹介

うめたて

▲溝に向かって武器を空振りしていると覚える。溝を埋め立てて通路にすることができるぞ。

グランドクロス

▲前3方向の敵を同時に倒すと覚える。前3方向に50のダメージで、武器の強さ－1。

だっしゅつ

▲レベルアップ時に覚えることがある。リレミトの巻物と同様、ダンジョンを脱出できる。

不思議のダンジョンまでに出現する
モンスターリスト完全版

不思議のダンジョンまでに登場する全モンスターを、編集部攻略班が調べあげた詳細なデータつきで紹介しよう。

スライム

スライム系はバリエーションが豊富で、最弱のスライムから最強クラスのゴールデンスライムまで、能力的にも幅が広い種族だ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
スライム	5	[illegible]	1	1	ザコモンスターの代表格。レベル1でも一撃で倒せるほど弱い。序盤のレベルアップには最適
スライムベス	6	[illegible]	1	[illegible]	実力はスライムとほとんど大差ない。もちろん特殊能力もなし。これも一撃で倒すことができるだろう
しびれクラゲ	50	[illegible]	1	1	トルネコをしびれさせる。しびれると攻撃を受けるか数ターン経過しないと移動もアイテムの使用もできない
ホイミスライム	75	500	2	2	攻撃すると自分と周囲8方向で隣り合ったキャラのHPを、呪文で25ポイント回復させる
ベホマスライム	130	[illegible]	2	3	攻撃すると自分と周囲8方向で隣り合ったキャラのHPを、呪文で100ポイント回復させる
はぐれメタル	5	5500	1	[illegible]	攻撃をするとワープして逃げる。隣り合ってもすぐにワープしてしまうので、杖などで足止めして倒すことになるだろう
ゴールデンスライム	?	[illegible]	3	4	500以上のダメージを与える最強の呪文・マダンテを使ってくる。倒すとレアアイテムが出現する
スライムナイト	20	[illegible]	2	2	特殊能力は持っていないが、攻撃力は（そのフロアに出現するモンスターのなかでは）高め
メタルライダー	24	[illegible]	3	3	メタルスライムにまたがった騎士。1ターンに2回移動することができる。攻撃力は高め

岩・まじん

岩・ましんの外見をしたモンスターは、つるはしを使うと一撃で倒すことができる。ただし、つるはしは1回で壊れてしまうので注意

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
メガザルロック	75	[illegible]	2	2	隣り合った周囲8方向のモンスターが倒されると、そのモンスターを自分の命と引き替えに生き返らせる
爆弾岩	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ダメージを与えると自爆することがある。自爆すると周囲に隣り合ったアイテム&敵が消滅し、トルネコのHPは2分の1に
ようがんまじん	40	[illegible]	2	2	ようがんだけあって、火吹き山などでよく出会える。隣り合うとトルネコの後ろ側に回り込むことがある
ひょうがまじん	75	[illegible]	3	3	隣り合うとトルネコの後ろ側に回り込むことがある。ようがんまじんよりも攻撃力は高め

魔法使い等

ここで紹介するモンスターはみんな特殊能力を持っているが、魔法の盾があれば影響を受けずに倒せる。ただし、催眠攻撃を防ぐにはわざふうじの盾が有効

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
きめんどうし	13	[illegible]	1	2	隣り合うと、バシルーラの杖を使ってくる。バシルーラを使われると、同じフロアのどこかにワープさせられてしまう
ドルイド	14	14	1	2	ドルイドの杖を使ってくる。なお、ドルイドの杖はバシルーラとラリホーの効果を合わせ持つアイテム
だいまどう	?	[illegible]	3	3	持っているアイテムを勝手に使ってしまう状態にする特殊能力・催眠攻撃を使ってくる
げんじゅつし	65	500	2	2	相手をワープさせて、さらにかなしばり状態にする効果を持つ「げんじゅつしの杖」を使ってくる
きとうし	45	[illegible]	3	3	場所替え、いかずち、メダパニの杖の効果がランダムで発動する「きとうしの杖」で攻撃してくる
ようじゅつし	?	[illegible]	4	4	おびえ、ラリホー、バシルーラ、ボミオス、封印の杖のどれかの効果が、ランダムで発動する「ようじゅつしの杖」を使ってくる
あくましんかん	?	[illegible]	4	4	持っているアイテムを勝手に使ってしまう状態にする特殊能力・催眠攻撃を使ってくる
じごくのつかい	?	[illegible]	4	4	持っているアイテムを勝手に使ってしまう状態にする特殊能力・催眠攻撃を使ってくる
まどうし	30	35	2	3	攻撃するまで眠っているが、攻撃するとラリホーの呪文を使ってくる。呪文は隣り合っていなければ無効

アンデッド

ゾンビ系のモンスターは、薬草やホイミの杖といった回復アイテムでダメージを与えることが可能。また、ゾンビキラーで攻撃すると2倍のダメージを与えられる

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ミイラ男	14	[illegible]	2	3	ほうたいを使って直接攻撃してくる。防御力は同じフロアに出現するモンスターの中では高め
マミー	17	[illegible]	[illegible]	2	ほうたいを使って直接攻撃してくる。ミイラ男と同じく、防御力は同じフロアに出現するモンスターの中では高め
シャーマン	33	[illegible]	[illegible]	2	装備中の武器と盾に呪いをかけてくることがある。また、仲間を呼び寄せることがある
ゾンビマスター	?	[illegible]	[illegible]	3	トルネコが持っている杖の使用回数を、1回ぶん減らしてしまう特殊能力を持っている
バーサーカー	35	[illegible]	[illegible]	1	ほかのモンスターを倒し、勝手にレベルアップしてしまう恐ろしい相手。1ターンに2回移動でき、さらにカベを壊すことができる
くさった死体	30	[illegible]	[illegible]	3	盾をサビさせる「くさった液」を吐いてくる。直接ダメージを与える攻撃は仕掛けてこない
リビングデッド	40	[illegible]	[illegible]	3	剣をサビさせる「くさった液」を吐いてくる。直接ダメージを与える攻撃は仕掛けてこない
グール	55	[illegible]	[illegible]	3	盾をサビさせる「くさった液」を吐いてくる。直接ダメージを与える攻撃は仕掛けてこない
がいこつ剣士	40	[illegible]	3	3	直接攻撃を仕掛けているときに、装備中の盾をはじきとばす特殊能力を使ってくる
死霊の騎士	?	[illegible]	4	3	直接攻撃を仕掛けているときに、装備中の盾をはじきとばす特殊能力を使ってくる。攻撃力は高め

ゴーレム・せきぞう

ゴーレム・せきぞうなどのモンスターも、石・ましん系のモンスターと同じようにつるはしの一撃で倒すことができる

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ゴーレム	48	[illegible]	3	3	直接攻撃しか仕掛けてこないが、攻撃力、防御力ともに、同じフロアに出現するモンスターの中では高め
ストーンマン	?	[illegible]	4	4	直接攻撃しか仕掛けてこないが、攻撃力、防御力ともに、同じフロアに出現するモンスターの中では高め
うごくせきぞう	23	[illegible]	3	3	隣り合うと動き出し、必ず先制攻撃してくる。動き出すまではダメージを与えられない。こちらのレベルが低いと動かないことも
だいまじん	?	[illegible]	4	4	隣り合うと動き出し、必ず先制攻撃してくる。動き出すまではダメージを与えられない

ミミック

ここで紹介するモンスターは、アイテムに化けてトルネコを待ちかまえていて、アイテムを取ろうとすると攻撃してくる。ダンジョン内のお店に出現することが多い

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ミミック	45	[illegible]	3	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、攻撃力、防御力ともに高め。へんげの壺にアイテムを入れると、まれにミミックに変化することがある
人食い箱	?	[illegible]	4	4	ミミックのパワーアップ版。直接攻撃しかしてこないが、攻撃力、防御力ともに高め

よろい

よろいをまとったモンスターの攻撃力・防御力は、同じフロアに登場するモンスターの中ではかなり高い。杖や草・たねを使って倒すのが効果的だ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
さまようよろい	25	[illegible]	2	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、同じフロアに出現するモンスターの中では攻撃力、防御力ともに高め
キラーアーマー	85	[illegible]	3	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、同じフロアに出現するモンスターの中では攻撃力、防御力ともに高め

悪魔系

攻撃力が高いうえに2回攻撃できるヤツなど、クセ者ぞろいなのがこのモンスターだ。彼らにデーモンバスターを使って攻撃すれば、2倍のダメージが与えられるぞ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
アークデーモン	85	400	4	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、攻撃力はかなり高め。余談だが、攻撃するときに目が光る
シルバーデビル	70	800	4	4	1ターンに2回ぶん攻撃か移動ができる。倒すと高い確率でアイテムが出現する
バズズ	?	[illegible]	4	4	1ターンに2回ぶん攻撃か移動ができる。倒すと高い確率でアイテムが出現する
デビルロード	?	[illegible]	5	5	1ターンに2回ぶん攻撃か移動ができる。倒すと高い確率でアイテムが出現する

盗み

トルネコのお金やアイテムを盗んでワープして逃げるモンスターは、盗まれていない状態で倒すと必ずアイテムが出現する。盗みよけの盾を装備していれば、盗まれずにすむぞ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
わらいぶくろ	15	[illegible]	1	2	お金を盗んでワープして逃げる。盗んだあとは、ひたすらトルネコから逃げ続ける。なお、直接ダメージを与える攻撃はしてこない
ベビーサタン	20	[illegible]	1	2	アイテムを盗んでワープして逃げる。倒せば盗まれたアイテムは取り返せる。直接攻撃はしてこない。デーモンバスターが有効
使い魔	?	[illegible]	1	3	アイテムを盗んでワープして逃げる。倒せば盗まれたアイテムは取り返せる。直接攻撃はしてこない。デーモンバスターが有効

分裂

分裂するモンスターは、ダメージを与えると分裂することがある。分裂されないように、火炎草などを使って1発で倒すようにするのがベストだ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
スモールグール	14	[illegible]	2	2	ダメージを与えると分裂することがある。弱い攻撃だと、分裂する確率が高いので注意
ベロベロ	?	[illegible]	4	4	ダメージを与えると分裂することがある。弱い攻撃だと、分裂する確率が高いので注意

空中移動

空中に浮いているモンスターは、ウィンドスピア で攻撃すると2倍のダメージが与えられる。このモンスターは種類が多いので、ウィンドスピアーは優先して合成するようにしよう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ゆうれい	7	[illegible]	1	1	カベをすり抜ける特殊能力を持ち、ランダムに動き回る。直接攻撃しかしてこない
しにがみ	80	800	3	3	カベをすり抜ける特殊能力を持つ。ゆうれいと同じように直接攻撃しかしてこない
ゴースト	6	[illegible]	1	1	1ターンに2回移動することができる。先制攻撃されないように注意して近づこう
メトロゴースト	?	[illegible]	3	3	1ターンに2回移動することができる。先制攻撃されないように注意して近づこう
ヘルゴースト	?	[illegible]	4	4	1ターンに2回移動することができる。先制攻撃されないように注意して近づこう
ドラキー	5	[illegible]	1	1	ランダムに動き回り、隣り合うと攻撃してくる。隣にいても攻撃してこないこともある
タホドラキー	6	[illegible]	2	2	ランダムに動き回り、隣り合うと攻撃してくる。隣にいても攻撃してこないこともある
ドラキーマ	?	[illegible]	3	3	ランダムに動き回り、隣り合うと攻撃してくる。隣にいても攻撃してこないこともある
キメラ	21	[illegible]	3	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、攻撃力は高い。同じフロアに出現するモンスターのなかでは、かなりの実力者
メイジキメラ	39	[illegible]	3	3	トルネコが杖や巻物を使えなくなる呪文・マホトーンを使ってくる。攻撃力も高め
スターキメラ	?	[illegible]	4	[illegible]	直接攻撃しかしてこないが、攻撃力はかなり高め。キメラ系のモンスターのなかでは一番強い
はね仙人	85	[illegible]	2	2	HPが回復しなくなる特殊能力「変な呪文」を使ってくる。変な呪文はわざふうじの盾で無効化できる
ハエまどう	?	[illegible]	3	3	ターンが過ぎるごとにHPが減る特殊能力「変な呪文」を使ってくる。変な呪文はわざふうじの盾で無効化できる
ガーゴイル	500	1	5	5	お店の主。代金を払わずに店を出ると、増援を呼んで襲いかかってくる。レアアイテムの番人をしていることも

※各モンスターの攻撃力と防御力は編集部が独自に5段階で評価したもので、5がいちばん高い評価となっています。

きづち・トロル

おおきづち・トロルなどのモンスターは、ちからをためて攻撃してくる。ちからをためた次のターンの攻撃力は、2倍になっているので注意

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
おおきづち	12		1	1	ちからをためて攻撃してくる。ちからをためた直後の攻撃にさえ注意すれば、それほど強くない相手
ブラウニー	16		2	2	ちからをためて攻撃してくる。ちからをためた直後の攻撃にさえ注意すれば、それほど強くない相手
トロル	30		3	3	ちからをためて攻撃してくる。ちからをためる特殊能力は、わざふうじの盾で無効化できる。攻撃力は高め
トロルボンバー	?		3	3	ちからをためて攻撃してくる。ちからをためる特殊能力は、わざふうじの盾で無効化できる。攻撃力は高め
トロルキング	?		4	4	ちからをためて攻撃してくる。ちからをためる特殊能力は、わざふうじの盾で無効化できる。攻撃力は高め

もぐら

もぐら系モンスターははっきり言ってザコ。防御力が少々高い程度で直接攻撃しか持たず、同じフロアに登場するモンスターの中では弱い部類に入る。レベルアップに貢献してもらおう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
いたずらもぐら	6		1	1	スコップを振り回して直接攻撃してくる。弱い
キラースコップ	7		2	2	スコップを振り回して直接攻撃してくる。弱い

ドラゴン

ドラゴン系のモンスターは遠距離から火炎を吐いてくる強敵。火炎はドラゴンシールドでダメージを軽減できるぞ。なお、ドラゴンキラーを使って攻撃すれば、2倍のダメージが与えられる

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ドラゴン	100	[illegible]	4	4	一直線上に並ぶと、遠距離から火炎を吐いて攻撃してくる。攻撃力、防御力ともに高い強敵
キースドラゴン	?		5	5	一直線上に並んでいなくても、遠距離から火炎を吐いて攻撃してくる。倒すと高い確率でアイテムが出現する

タートル・カニ

ここで紹介するモンスターは防御力がかなり高い。彼らを倒すときには、ルカナンの巻物が活躍するだろう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
アイアンタートル	18		2	3	2ターンに1回しか移動or攻撃ができない。防御力は高めだが、ヒット&アウェーで戦えばノーダメージで倒せる
ランドタートル	?		3	4	2ターンに1回しか移動or攻撃ができない。防御力は高めだが、ヒット&アウェーで戦えばノーダメージで倒せる
ガニラス	24		2	3	防御力が比較的高いのが特徴。直接攻撃しか持たないが、攻撃力も高めだ
じごくのハサミ	?		3	4	防御力が比較的高いのが特徴。直接攻撃しか持たないが、攻撃力も高めだ

ファーラット・たまねぎ

ここで紹介するモンスターはこちらが接近すると遠ざかり、追いつめると初めて攻撃してくる。向こうから接近してくることはないので、矢などで遠距離からダメージを与えていくといいだろう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ファーラット	[illegible]		[illegible]		1ターンに2回移動できる。攻撃力は高めだが、自分から接近してくることはない
ケダモン	?		3	2	1ターンに2回移動できる。攻撃力は高めだが、自分から接近してくることはない
オニオーン	5		1		1ターンに2回移動できる。攻撃手段を持っていない。倒すとパンが出現することがある
たまねぎマン	?		1	2	1ターンに2回移動できる。攻撃手段を持っていない。倒すとオニオンブレッドが出現することがある

ももんじゃ・イエティ

ここで紹介するモンスターは、見た目はフカフカしていて可愛らしいが、攻撃力は高め。特にイエティ系は必ず4体同時に攻撃してくるので要注意だ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ももんじゃ	7	[illegible]	1		直接攻撃しかできないが、攻撃力は高め。序盤ではトルネコのレベルアップに貢献してくれる
メイジももんじゃ	[illegible]		[illegible]	[illegible]	トルネコの口をふさいで、草・たねを飲んだり巻物を使ったりできなくすることができる
イエティ	17		3		4体同時に出現する。そのうちの1体に攻撃すれば、全員で襲いかかってくる。1ターンに2回攻撃と移動ができるので要注意
ビッグスロース	?		4	3	4体同時に出現する。そのうちの1体に攻撃すれば、全員で襲いかかってくる。1ターンに2回攻撃と移動ができるので要注意

エレメンタル

ここで紹介するモンスターで特に注意したいのがフレイム。爆発に巻き込まれたり火炎草で攻撃されたりすると分裂するのだ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
フレイム	18	11	2	2	矢で攻撃しても、矢を燃やしてしまうのでダメージを与えられない。アイテムを投げつけても同様
ブリザード	85		3		矢での攻撃やアイテムを投げつけても、ダメージを与えられる。直接攻撃しかできないが、攻撃力、防御力は高め。つるはしを使えば一撃で倒せる

シャドウ

ここで紹介するモンスターは、姿を見ることができない。めぐすり草を飲むか、シャドウの指輪を装備すると姿が見えるようになるぞ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
シャドウ	40	[illegible]	2		姿は見えないが、直接攻撃しかしてこない。姿さえ見えれば恐くない相手
あやしいかげ	75		3		姿は見えないが、直接攻撃しかしてこない。シャドウと同じく、姿さえ見えれば恐くない相手

ハンド

ハンド系のモンスターは、隣り合うとトルネコの足をつかんで、倒すまで移動できなくなる。さらにそのあと仲間のモンスターを呼び寄せるので、増援が来る前に倒すようにしよう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
マドハンド	30		2		隣り合うと倒すまで移動できなくする。増援でうごくせきぞうを1体ずつ呼ぶ
ブラッディハンド	?		4		同じフロアにいるとトルネコを隣に引き寄せ、移動できなくする。増援でだいまじんを1体ずつ呼ぶ

テンツク・キャロット

ここで紹介するモンスターが使う踊らせる特殊能力は、隣り合わないと効果がない。彼らは矢などで遠距離から倒すのがベストだ。なお、踊らされても8ターン経過すれば効果は消える

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
テンツク	33		2	2	トルネコを8ターンの間(9ターンめに状態異常から回復)踊らせる特殊能力を持つ
スーパーテンツク	[illegible]		[illegible]	[illegible]	トルネコを8ターンの間(9ターンめに状態異常から回復)踊らせる特殊能力を持つ。攻撃力も高め
ラストテンツク	?		4	4	トルネコを8ターンの間(9ターンめに状態異常から回復)踊らせる特殊能力を持つ。攻撃力も高め
ダンスキャロット	18		2	2	トルネコを8ターンの間(9ターンめに状態異常から回復)踊らせる特殊能力を持つ

アーチャー

一直線上に並ぶと、遠距離から矢で攻撃してくるのが矢を使うモンスターだ。このモンスターを相手にするときは一直線上に並ばないように接近して、直接攻撃で倒すのがセオリー

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
リリパット	10		1	1	一直線上に並ぶと、遠距離から矢で攻撃してくる。倒すと木の矢が出現することがある
アローインプ	18		2	2	一直線上に並ぶと、遠距離から矢で攻撃してくる。倒すと鉄の矢が出現することがある
ドッグスナイパー	?		4	3	1ターンに2回ぶん移動か攻撃ができる。遠距離からは矢で攻撃してくる

人形

人形系のモンスターはみんなやっかいな特殊能力を持っているので、それを使われる前に早めに倒したい。なお、ドールクラッシャーを使って攻撃すればダメージは2倍に

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
泥人形	30		2	1	不思議な踊りを踊って、トルネコのレベルを1つ下げる特殊能力を持つ
ミステリードール	65		2		トルネコのHPの最大値を奪い取る(下げる)特殊能力を持つ
石人形	?		3	3	トルネコのちからを、最大値ごと1ポイント奪う特殊能力を持つ

きのこ

きのこ系のモンスターが持つ特殊能力は毒攻撃。トルネコのちからを1ポイント下げてしまうのだ。毒攻撃の効果は、うろこの盾で防ぐことができるぞ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
おばけきのこ	15		1	1	隣り合うと、毒攻撃でトルネコのちからを1ポイント下げてくることが。遠距離からの攻撃はしない
マタンゴ	?		2	3	隣り合うと、毒攻撃でトルネコのちからを3ポイント下げてくることが。遠距離からの攻撃はしない
マージマタンゴ	?		3	3	毒攻撃でトルネコのちからを3ポイント下げ、さらに動きを遅くすることができる。遠距離からの攻撃はしない

アリ

アリ系のモンスターは、カベを壊す能力を持つ困った連中だ。お店のカベもかわまず壊すので、アイテムを購入する場合は、品物を持ったまま彼らの掘った通路から外に出ないよう注意しよう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
ぐんたいアリ	[illegible]		[illegible]		カベを壊す特殊能力を持つ。戦い始めると仲間を呼び寄せることがある
アイアンアント	55		3		カベを壊す特殊能力を持つ。攻撃力は高め
ラリホーアント	?		4	1	カベを壊す特殊能力を持つ。攻撃力は高め

殺人鬼

殺人鬼系のモンスターは、同じフロアに出現するモンスターの中ではかなり攻撃力が高い。ラリホーの杖などで動きを封じてから戦うようにしよう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
殺人鬼	60		3	2	特殊能力もなく、直接攻撃しかしてこないが、攻撃力自体は高め
エリミネータ	?		4	3	特殊能力もなく、直接攻撃しかしてこないが、攻撃力自体は高め。倒すと○○○○○○の○が出現することがある

めだま

めだま系のモンスターは、自分の体を一時的に鉄に変えることができる。その間いっさいの攻撃が効かなくなり、細い通路では障害物になってしまうこともあるので注意しよう

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
スペクテット	45		2	2	アストロンの呪文を唱えて、自分の体を一時的に鉄化させる。鉄化されると、いっさいの攻撃が効かなくなる
おおめだま	95		3	3	同じ部屋にいると、混乱攻撃を仕掛けてくる。この攻撃を使われると混乱状態になるが、魔法の盾で無効化できる

その他

ここにまとめてあるのは、弱点または姿が共通している仲間か、ほかに見あたらないモンスターだ

名前	HP	経験値	攻撃力	防御力	備考
おおなめくじ	6		1	1	攻撃力も防御力も低いザコ敵。スライムと同じように、序盤のレベルアップに貢献してもらおう
エビルポット	19		2	2	隣り合うと、最大8体の増援モンスターを、自分の周囲に呼び寄せる
キラーマシン	65		3	3	1ターンに2回攻撃できる。同じフロアに出現するモンスターのなかでは、攻撃力も防御力も高い強敵
ギガンテス	65		4	3	直接攻撃しかできないが、攻撃力は高め
マネマネ	30	10	−	1	同じフロアにいるモンスターに変身して襲ってくる。攻撃力と使える特殊能力は変身したモンスターと同じだが、防御力は低いまま

バイアシオン大陸を舞台に新たなる英雄伝説が幕を開ける……

本格派大河RPG徹底攻略!

Zill O'll

ジルオール

膨大なイベント数など、圧倒的なボリュームが魅力のRPG『ジルオール』。ここではこのゲームをプレイするにあたって、必ず役立つ情報を公開していくぞ。

ジルオール	
発売中 RPG	▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

『ジルオール』の4大ポイントを徹底検証!

ゲームの基本システムはオーソドックスながら、その奥深さから戸惑う点もあるだろう。キャラクターの成長だけでも、通常のレベルアップのほかに、「精霊」、「ソウル」と2つの要素があるのだ。また、戦闘では精霊の相剋関係や、フォーメーションなどいろいろな要素が関係してくる。今回はそんな部分も含め、全体を「基本」、「戦闘」、「キャラ」、「クエスト(イベント)」の4つに分け、それぞれで役立つテクニックや情報などを解説していこう。まだプレイしていない人はもちろん、セカンドプレイを始める前にぜひ目を通してほしい。

▲街と街の間は、行き先を指定するだけで自動的に動いてくれる。ただし、敵に出会うことも……。

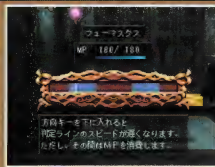
▲魔法はスキルを覚えるだけではダメ。精霊レベルを上げないと使えないのだ。

基本

独自のシステムを理解しよう

「ジルオール」の世界を冒険するうえで、基本的なシステムの解説と必要な知識を伝授。コレでムダのないプレイを心がけるようにしよう。

1 宝箱を開けてアイテムゲット

ダンジョンや街などにある宝箱。開けるといろいろなアイテムを入手することができるが、宝箱には必ずワナが仕掛けられているため容易に開けることはできない。ワナには6段階のレベルがあり、それぞれのレベルには、ワナを解除するのに必要なDEX数値が設定されている。その設定された数値以上のDEXを持ったキャラがいないと宝箱は開けられないのだ。また「アンチハードル」のスキルを覚えていると、MPを消費して、ゲージの針を遅くすることができるぞ。

◀宝箱の「ワナゲージ」の成功部分(青い部分)はDEXが高いほど大きくなる。

2 魔法を使ってボーナスをもらえ

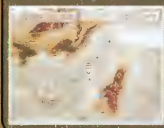
クエストの中に、「○○を護衛してほしい」というものがあるが、このとき目的地まで1度も戦闘をせずたどり着くとボーナスとして通常より多く報酬がもらえる。そこで敵を発見したら魔法の「インビジブル」を使って、戦闘をせずに目的地へ向かうといいぞ。

▲「テレポート」の魔法のほうが消費MPは少ないが、いまいち使いにくい。

▼救出クエストで、人を助けたら「エスケープ」を使ってらくらくクリア。

護衛クエストでは航路は×

船で移動中、敵に会うと戦闘を回避することができない。そのためエンシャントやロセンからリベルダムに向かうときは、航路を使わず、迂回してロストール経由で行くといいだろう。

◀[illegible]護衛の場合、依頼を受けないように

戦闘

ゲームを進めていくうえで避けられない戦闘。敵をスムーズに倒せ！

「戦闘に入る前のフィールド上で、攻撃補助魔法が使える」など、独自のシステムを使いこなそう。また、装備を強くするコツも伝授していくぞ！

1 フィールドで魔法を使おう

ダンジョンなどで、敵のシンボルに接触すると戦闘になる。だが、このゲームではその前に攻撃補助魔法を使うことができる。魔法が敵に当たる確率は、レベルに関係なく50%なので、強そうな敵に出会ったら、まず魔法を使うようにしよう。

◀オススメは、敵を眠らせる「スリープ」。

戦闘前に使うと便利な補助魔法

名 称	属性	効 果
ファドル	火	敵を混乱状態にする
ポイズン	水	敵を毒状態にする
ダスト	土	敵を暗闇状態にする
サイレント	風	敵を沈黙状態にする
スリープ	無	敵を眠り状態にする
デルージョン	無	敵を幻覚状態にする

2 精霊属性を有効に活用しよう

魔法や武器に付加している、精霊属性には右の図のように相剋関係が存在する（例：火は水に強い）。また、聖と闇属性はこの図に当てはまらず、すべてに強く設定されている。ちなみに敵の精霊属性は、倒したときに貰える精霊ポイントの一番多いものがそれに当てはまる。常に弱点で攻撃しよう。

ダンジョンによって付加属性を変える

ダンジョンによっては、同一属性の敵しかいない場所がある（新月の塔→闇など）。エンチャント魔法か、鍛冶屋で付加属性を有利なものにしよう。

3 武器、防具を錬剛石でパワーアップ！

武器や防具は鍛冶屋で鍛えることで強くしていく。ただし、その際アイテムの「錬剛石」が必要になるのだ。装備品には強度と階級、ECの3つのパラメータが存在し、強度と階級は攻撃力（防具は防御力）、ECは付加している属性の影響力の強さを表している。階級のみ、上げると素早さが下がる（体力が一定値以下の場合）が、錬剛石を必要としないので、レベルアップで体力が上がったら、マメに鍛冶屋でステータスの変化をチェックするといいだろう。

また、属性のほかに、毒や混乱といった、「補助効果」（全部で9種類ある）を付加することができる。オススメは、眠り、マヒ、石化の3つ。早いうちに付加しておくと戦闘がグッと楽になるぞ。

◀鍛冶屋では、精霊属性の付加をタダでしてもらえる。魔法を覚えていない序盤には、行き先に合わせて、マメに変更だ。

▶強度を上げていくと、武器の形状も変化。なお、宝箱に入っていた名前の付いた武器は、鍛えることができないぞ

オススメ装備アイテム一覧

名 称	種 類	効果など
ストラスエッジ	小刀	強度7、階級3、EC5（聖）、攻撃力108
ソルベンジュ	片手剣	強度7、階級4、EC4（闇）、攻撃力140
破邪の剣	両手剣	強度7、階級5、EC4（聖）、攻撃力160
蒼流の聖槍	槍	強度7、階級4、EC6（水）、攻撃力127
封魔の槍	槍	強度7、階級3、EC5（聖）、攻撃力121
アルトロン	拳具	強度7、階級5、EC1（無）、攻撃力82
神罰の鎚	斧	強度7、階級5、EC3（聖）、攻撃力162
天空神の魔除け	装飾品	STR＋5、戦闘時毎ターンHPが最大値の5%回復
戦神の腕輪	装飾品	STR＋10、戦闘不能時に自動的に復活する
知神の指輪	装飾品	INT＋10、気絶時にMP全回復
マノンタリスマン	装飾品	INT＋20、もらえるスキルポイントが1.5倍
精霊母神の護符	装飾品	MIN＋5、戦闘時毎ターンMPが最大値の3%回復
運命神のピアス	装飾品	AGI＋5、クリティカル率50%アップ
盗人奥義	装飾品	DEX＋5、もらえるギアが1.5倍

錬剛石があるダンジョン

錬剛石は、基本的にダンジョンなどに落ちていて、拾ったあとでも1～2カ月ごとに復活する。下に錬剛石が拾えるダンジョンを紹介。このほかにもまだあるぞ！（※1）

死竜の洞窟

ゼグナ鉱山

ラミリー山

（※1）●錬剛石があるダンジョンは、上記の3カ所以外に「聖光石の鉱山」、「虹色の山脈」、「鳳凰山」にある。

キャラクター

ストーリーを彩る個性豊かな登場人物たち…キミは誰と冒険する？

キャラメイクの法則から、仲間になるキャラまで一挙公開。中でも職業とも言えるソウルは重要な要素だ。一覧表をチェックし、スキルを入手しよう。

1 キャラメイクの法則

ゲームスタート時に、自分の分身となる主人公を作成する。その際いくつかの項目を決めるのだが、名前以外のものは、キャラのパラメータに関わってくるのだ。右にその主なものを紹介。自分にあったキャラを作ろう。

▲質問はSTRなどの一般パラメータが関係している。

各項目とパラメータの関係

- 性別
- 誕生日
- 髪の色

通り名について

ゲーム中では、ある程度有名になると「疾き風」などといった通り名で呼ばれるようになる。これは、自分の一般パラメータ、ソウルパラメータ、精霊力が関係してつけられるのだ。名声値（隠しパラメータ）が一定値に達した時点で、3つのパラメータの中から、高いもの2つが関係して自分の通り名が決定するようになっているぞ。

2 ともに戦う仲間たち

仲間になるキャラは18人。下で紹介するキャラ以外にも、特定の主人公でしか仲間にならないチャカ、終盤で自動的に仲間になるオルファウス、後半でしか仲間にできないアイリーン、仲間にする条件が非常に難しいザギヴなどもいるぞ。

▲各キャラには、親密度のようなものが…。猫屋敷でチェック。

パーティメンバーとなる全キャラクター一覧

セラ

レーグ

ゼネテス

ナッジ

フェティ

カルラ

デルガルド

アンギルダン

ルルアンタ

ユーリス

エステル

レルラ・ロントン

オイフェ

ヴァン

3 ソウル（職業）を身につけよう

通常のRPGでいう職業にあたる「ソウル」。これは、クエストをクリアするたびに、BraveやWildといった、全部で6つあるソウルパラメータに1ポイントずつ振り分けていき、一定値以上になると修得できるもの。右に各ソウルを修得するのに必要なソウルパラメータと、それにより覚えられるスキルをまとめてみたので、プレイの際にはぜひ参考にしてほしい。

◀ソウルは、STRなど一般パラメータの上がり方にも関係。

ソウル一覧表

名 称	必要なソウルパラメータ	覚えられるスキル
グロウファイター	Br：2	ハイスラッシュ／ハイバースト
アークソード	Br：24、Se：7、Be：7	ソニックブロウ／ギガスラッシュ
ルーンファイター	Br：12、Ki：1、Se：5、Be：3	エンチャント／スペルドライブ
マイティブロウ	Br：6、Wi：5	メガバースト／タワーブレイブ
ロウフルブレード	Br：18、Ki：7、Be：4	デヴィルゲート／ホーリーハート
ウォーロック	Se：2	ロースペル／チャージスペル
ニルヴァーナ	Se：6、Be：1、Co：4	ハイスペル／スペルブロック
アガスティア	Ki：3、Se：12、Be：5	ユナイトスペル／デュアルスペル
ボウガンナー	Ki：2	ハイグライド
アルバレスト	Br：3、Ki：8	エイムクラック／ロングショット
トリックスター	Br：1、Se：4、Co：6	シャドウノック／アンチハードル
グレモリイ	Co：2	ディテクター／フェザータップ
ルナシャドウ	Br：5、Wi：3、Co：12	タナトスエッジ／メガスラッシュ
クレリック	Be：2	ヒーラースペル／マインドスペル
パトリアーク	Ki：4、Se：1、Be：6	ホーリースペル／ターンゴースト
ネガヴァニティア	Br：?、Ki：5以下、Se：?、Be：?、Co：?	バニティスペル／シャドウオーラ
クロムハート	Br：34、Ki：13	ゲイズクラップ／オーラバーム／ギガバースト
アムドゥシアス	Ki：?、Se：?、Be：?、Wi：5以下	ウォークライ／ソウルソング／メンタルゲイン
ファニーフェイス	Ki：34以上、Se：?、Co：?	イルジョニック／デュアルグッズ／デコイダンス
グレイテイルス	Wi：2	ルナカウンター
ホワイトファング	Br：4、Wi：6、Co：1	ゲイルラッシュ／ソルカウンター
ブラックバイパー	Br：7、Wi：19、Co：3	ハイメガスペル／スペルラッシュ
シャイニングレオ	Br：8、Ki：5、Wi：34、	バーニンレイブ／オールアタック

※スキルパラメータの略称…Br……Brave、Ki……Kind、Se……Search、Be……Belief、Wi……Wild、Co……Cool

クエスト

ゲームの中心に位置する要素。すべてのクエストを体験できるか？

ギルドで請け負うほかに、特定のキャラから頼まれたり、突発的に巻き込まれたりと、クエストの種類はさまざま。さて、よりよいゲームの進め方とは？

1 時代によってイベントクエストが変化

ギルドで紹介してもらうクエストは、時間に関係なく受けることができるが、キャラが関係したイベントクエストは、下に紹介した７つの時代ごとに変わってくる。どうしたら次の時代に行くかの条件はまちまち。また、キャラを仲間にする条件にも関係するので、時代のチェックはマメにしよう。

◀基本的に時代変更は大陸マップ時に起こるのでわかりやすい

大まかなゲームの流れ

1 主人公の旅立ち
ロストールの西にある城塞都市跡とオズワルドの調査を頼まれる。オズワルドでノエルに会い城塞都市跡へ行くと、イベントが起こり次の時代へ。

2 ネメアがディンガル帝国の皇帝に
エンシャントかリベルダムの冒険者ギルドでノエルに会って、ネメアが皇帝になってから10週間以上経過すると、ロセンがカルラによって陥落される。

3 ロセン王国の陥落
ロセン陥落から12週間以上たつと自動的に発生する。ただし、アイリーンがパーティメンバーにいるとロストール侵攻は起こらないので要注意。

4 アンギルダン、ロストールへ侵攻
上のイベントから５週間以上たち、闇の神器の情報を聞いていると、ギルドでリベルダムに関する情報が聞ける。そのあと、さらに５週間すると次へ。

5 自由都市リベルダムの陥落
リベルダム陥落から５週間程度たつと、自動的にカルラがロストールへ進軍するイベントが起こる。このあとは、急速に時代は進んで行くぞ。

6 カルラ、ロストールへ侵攻
カルラがロストールに進軍してから、さらに６週間程度たつと、ロストールとノーブルのマップ間を移動時、もしくはゼグナ鉱山でイベントが起こる。

7 ？？？？？
ここまで来れば、あとはパーティメンバーの助言どおり、猫屋敷のオルファウスにことのあらましを伝えに行こう。あとは、自分の目で確かめてほしい。

そして……

2 スムーズなクエストの進め方

「城塞都市跡」に行かなければ、ネメアが皇帝にならず時代は進まない。その点を利用してレベルをグンと上げてしまうのも１つの手だ。しかし、時代が進まないと仲間にならない者もいる。仲間のレベルは、出会っていなくても主人公と同じぐらいなのだが、スキルやソウルパラメータに大きな差ができてしまう。結果的には、早く時代を進めた方がいいだろう。

◀時代が進めば仲間になるキャラも増え、パーティのバリエーションやイベントもグンと増える。

▶仲間にしたいキャラのイベントを見逃さないためにも、そのキャラを常に追いかけるように。

ある冒険者の日常…

ここでは、ちょっと趣向を変えてリプレイ風にゲームの進み方を紹介していこう。もちろんこれはほんの一例なので、これ以外にもいろいろな進め方があると思う。目的を失ったら自分なりの目標を作って進めていこう。

神聖暦1202年５月。そろそろ冒険に出て１年が経つ。俺はロストールの冒険者ギルドで紹介してもらった仕事で、大陸の南東にある島、エルズに来ていた。仕事といってもロストール貴族の手紙を届けるだけのことだが、簡単な仕事だからといってバカにしてはいけない。こうして権力者たちの仕事をこなしてると、それだけ名声も高まるってワケだ。しばらくはここで仕事をすることにした。とりあえず鍛冶屋で武器に土属性を付加してもらう。エルズ周辺に出没するモンスターは風属性のヤツばかりと、ここの冒険者ギルドのオヤジに聞いていたからだ。とにかく、新しい場所に来たらまずは情報収集。コレが基本だ。

数日後、街の北東にあるラミリー山で偶然、錬剛石を手に入れた。これは武器など装備品を強化するのに必要なものだ。そろそろ、自分の武器を強化した方がいいと思い、ほかに錬剛石のあるところを求めて、旅立つことにした。

神聖暦1202年６月。ギルドの情報どおりロストールのセグナ鉱山、リベルダムの虹色の山脈で、錬剛石を入手した俺は、船を使って次の目的地、エンシェントの死竜の洞窟を目指すことにした。だが、船旅の途中でモンスターが襲ってきた。見たこともないヤツらだったので、安全のため攻撃を仕掛ける前に「スリー

プ」をかける。それと、覚えたばかりのエンチャント魔法を使って武器を火属性にする。初めて会うヤツとはいえ、船の上で会うやつといえば、水属性に決まってるし。案の定、効果はてきめんだった。

神聖暦1202年７月。死竜の洞窟は強敵ぞろいとの情報なので、少しエンシャント付近でレベル上げに専念した。そのため、少し時間がかかってしまった。奥に進むと情報どおり、錬剛石があった。ここまで来たら…と、最深部まで行くことに。それに、エルズで風属性のモンスターと戦闘を繰り返したおかげで、風の精霊力が上がり、脱出の魔法「エスケープ」を覚えていたからだ。奥には巨大な竜の屍が横たわっていた。様子を見ようと近づいたときに声をかけられた。「そいつはまだ生きているぞ」。驚いたことに俺に声をかけてきたのは、元ディンガルの伝説の名将、アンギルダンだった。そう、この出会いが後に俺を歴史の表舞台に立たせることになるとは、このときは想像もできなかった…。

冒険の前に覚えておきたい6つの基本ポイント

ほのぼのとした見た目のかわいさに反して、独特の成長システムなど、複雑な要素も多いこのゲーム。そこで今回は、このゲームを初めてプレイするときにつまずきやすい6つのポイントをピックアップ！ 効率よく冒険を進めるためのノウハウを伝授しよう。

かえるの絵本
なくした記憶を求めて

発売中	▶¥5,800 ▶ビクター／ビクターソフト
RPG	▶MC(1ブロック)

Point 1 職業による習得技能の違いを覚えるケロ

プレイヤーキャラ（PC）が覚えることのできる、数々の技能。なかでもマップ画面で使用する技能は、探索に直接関わってくる重要なものばかりだ。そこで、ここでは各職業別に、覚えられるマップ技能とレベルをまとめてみた。また、同時に各職業の特徴も紹介しているので、NPCとパーティを組むときの参考にするといいだろう。

◀回復技能の有無も、パーティ編成の重要な要素。

戦士　物理攻撃のエキスパート！

戦士は、覚える技能のほとんどが戦闘系。マップ技能はほとんど覚えないので、NPCとの連携は必須となる。ただ、早い段階で応急手当を覚えるので、戦闘メインでいきたい人にはオススメ。

魔法戦士　どちらかというと戦闘タイプ

その名の通り、戦士と魔術士を組み合わせたような職業。マップ技能は魔術士よりも多く、物理攻撃もOKなので、使い勝手は悪くない職業だ。ただし、回復技能はないので、パーティ編成時は注意。

盗賊　実は一番冒険者向き

名前こそ盗賊だが、それなりの戦闘技能と、役に立つマップ技能を覚えるので、非常に実用的な職業。回復系はいっさいないので、薬草などを常備するか、回復系技能を持つNPCと組もう。

吟遊詩人　隠れた優秀キャラ

攻撃補助系の戦闘技能が得意。マップ技能もバンバン覚えるので、かなり優秀な職業だ。高レベルになれば、回復技能も覚えるぞ。物理攻撃主体のキャラとパーティを組むのが、オススメだ。

魔術士　戦闘では頼もしいけれど……？

敵全体を攻撃できる魔法は、戦闘では非常に頼もしい。マップ技能にも、使えるものが多いが、いかんせん戦闘でSPを消費するために、マップ技能を使う余裕はあまりないのが悲しい。

レンジャー　マップ技能数多し

早い時点で解錠を覚えるのが強み。また、弓系の武器が使えるので苦手な敵がいない（空中の敵は、飛び道具か魔法しか当たらない）のもポイントが高い。回復技能もレベルを上げれば覚えられる。

神官　回復技能ならばおまかせ！

とにかく回復技能の習得は完璧！ マップ技能はいまいちパッとしないので、探索技能に長けたNPCと組むのがいいだろう。また、SPの消費も激しくなるはずなので、回復薬は忘れずに。

精霊使い　魔法を極めたい人にオススメ

攻撃魔法も回復魔法もこなす、魔法のエキスパート。当然ながら、SPの減りも大きくなるので注意。マップ技能のほうは、あまり頼れないので、NPCに任せてしまってもいいだろう。

モンク　イメージに似合わず万能キャラ

物理攻撃（技能含む）や、攻撃魔法、回復魔法と、1人で何役もこなす万能キャラ。数こそ少ないものの、マップ技能も実用度が高いものが多い。オススメの職業の1つである。

物をどかす
ジャンプ
モンスター語
登はん

ナイト　戦士よりは若干お得かも？

戦士をベースに、基本的な回復魔法を覚える。PCが回復魔法を使えると、いざというときに便利なので、初心者向けのキャラといえる。マップ技能関連は、アイテムかNPCに頼ろう。

物をどかす
モンスター語
登はん

お金を稼ぐ基本は、冒険の報酬やアルバイトによって稼ぐ「小銭」。ほかのRPGのように、宝箱を開けたら大金が入っていた……ということは、まずないといっていいほど、意外とシビアなゲームだったりする。下では、そんなお金の「使い方」の指針を示そう。

メインは育成に使うべき！

このゲームでは、戦闘によって得られる経験値が少ないので、PCをレベルアップしようとしたら、街での育成に頼らなくてはならない。最も育成効率がよい訓練は、それなりの代価が必要になってくるが、アルバイトでは育成効率が悪い（下がるパラメータや体力の減りが多い）。ここはやはり、稼いだお金はすべて訓練につぎ込むのがベストといえる。

▲地味ではあるが、実は一番育成効率がいいのが訓練なのだ。お金をケチることなかれ。

アイテムの補充は最低限に

このゲームでは、強力な武器や防具を、宝箱から入手できることが多い。また、冒険の途中で手に入るロディタイトを集めれば、お店で買える武器よりも性能の良い物と交換できることもあるのだ。そこで特にお金のない序盤では、ヘタに武器にお金をかけるよりも、左で解説したように訓練の資金に回そう。最低限の回復アイテムさえ購入しておけば、冒険で困ることはまずないのだ。

◀ただし、PCは最初に装備が何もないので注意！

NPCの好感度は、シナリオやエンディングに関わる重要なもの。この好感度をアップさせるためには、右に紹介したように、①朝一番に話しかける、②一緒に冒険をクリアする、のほか、③会話イベントで相手を肯定、④NPCの固有シナリオをクリアする、などがある。ただし、②や④の場合、クリアに失敗すると逆に大幅に好感度を失う場合もあるので注意。また、長い間会話をしなかったNPCも好感度がダウンする。

朝一番に話しかける

◀増加量は多くないが、地道に挨拶を続けよう。

◀お気に入りのNPCと一緒に冒険しよう。

各NPCは、絵本が作成される固有のNPCシナリオを必ず持っている。しかし、これらのNPCシナリオは、冒険の途中で求められる選択肢を間違えると、シナリオはクリアできても絵本が作成されない場合もあるのだ。各シナリオをプレイする前には、必ずセーブを忘れないように！

例えばルーの場合

▲PCシナリオの場合は、ゲームクリアしないと絵本は完成しない。

▼ルーの家での選択肢で正しいほうを選ぶと、この場面に。

▲ここで、ルーシナリオでの重要分岐点を特別紹介！猫を探しに下水に降りる前に、ルーの父親に会いに行くのが絵本の第1条件だ。

◀あといくつ上げればいいかを、マイナス値で表しているのだ。

Point 2とも少し関連するが、このゲームにおけるレベルアップは、「すべての能力値が次のレベルに必要な一定の値になったら」成長する。訓練や仕事では上がるパラメータが決まっているが、自室で経験値を配分する場合は、レベルアップ画面で－（マイナス）が付いているパラメータを優先して上げるように！

全能力値をプラスにすればレベルアップ！

Point 5 特殊なレベルアップ方法に慣れるケロ

スタート～8月までの依頼イベントを大紹介ケロ

Point 6

最後に、ゲーム開始直後から8月いっぱいまでに発生する依頼イベント（フリーシナリオ）と、PCのメインシナリオを一覧表でお届けしよう。発生期間は「酒場のマスターから依頼を受けられる期間」、日数は「シナリオを受けると何日が経過するか」、シナリオのタイトルは「セーブしたときのファイルネーム」を表しているぞ。なお、表内が緑色のものはフリーシナリオ、オレンジ色はメインシナリオ、ピンク色がNPCシナリオの意味。絵本狙いのときは、参考にしてほしい。

◀自室でこまめに依頼速報を見るクセもつけておこう。

発生期間	日数	依頼の名称	依頼主	シナリオのタイトル
4/6～11	1	なし	マスター	きのことり
4/10～25	1	酒場の依頼	マスター	さまよってコロナの街
4/30～5/5	5	なし	ラドゥ	運命の水晶をたずねて
5/11～20	4	猫をさがして	ルー	猫をさがして
5/16～25	3	クリスの親せきの依頼	神殿のクリス	牛泥棒をつかまえて
6/1～10	6	鉱石探しの手伝い	ロッド	俺がコロナの武器職人
6/6～15	6	宝石をさがして	高級酒場のサラ	美しき森の番人
6/16～25	5	道具屋の依頼	道具屋のビル	さまよいの街道
7/1～6	5	なし	ラドゥ	竜の本
7/16～25	7	ダナの店の依頼	ダナの店のダナ	幻の魚をさがして
7/21～30	7	荷物の配送	倉庫番サム	心の病
8/1～10	7	なし	レラ	求めるは真実のみ
8/21～31	9	怪物退治	レティル	未来への希望

※Point6の表内の「なし」は、自然に発生するイベントを表わしています。

観音様の命を受け、三蔵一行、一路天竺へ!!

日本人にもおなじみの中国古典をベースにした、妖怪・仙術が乱れ飛ぶ奇想天外なファンタジーS・RPG、『西遊記』。いよいよ発売の迫ったこのゲームのキャラ&イベントを徹底チェック!!

西遊記
さいゆうき

●11月11日予定 ●S・RPG ●¥6,800 ●コーエー
●MC（1ブロック）、PS（3ブロック）

『封神演義』に続き、コーエーが贈るS・RPG最新作『西遊記』。ド派手な戦闘、個性的なキャラ、波乱万丈なストーリーなど、見どころは数々あるが、今回は魅力あふれる登場キャラクターたちをピックアップ。仲間たちのプロフィールと、彼らの使う特殊能力をあらためて紹介していこう。また、『西遊記』ならではの必見イベントも併せて公開だ!!

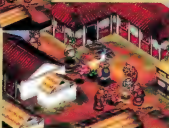
物語 人間、妖怪が入り乱れるファンタジー絵巻!!

物語は長安の金山寺に住んでいた三蔵法師が観音様のお告げを受けて旅立つところから始まる。悟空や沙悟浄、猪八戒といったおなじみの面々に出会いながら進み、イベントシーンでは、『西遊記』をベースにした壮大な物語が繰り広げられるぞ。全5章、100話にも及ぶ超大作なのだ。

▲イベントシーンでは、おなじみのキャラがしゃべりまくる。各キャラの性格づけがはっきりしていて、表情も豊かだ。

本格的な戦術SLGで展開するバトル!! 戦闘

各章に挿入される戦闘シーンは素早いキャラから順に行動していく戦術タイプ。マップの高低差や地形効果なども導入されており、本格的なバトルを楽しむことができる。また、キャラクターたちは、神獣に変身したり、神将を召喚することで強力な攻撃も可能。このときの迫力のエフェクトにも注目しよう!!

▲▶敵味方関係なく素早い順に行動。順番が来たキャラクターから、攻撃などのコマンドを入力していく。

▲三蔵が呼び出せる神将は、ゲームを進めるうち、イベントなどで増えていくぞ。

神将を召喚して妖怪を倒せ!

西王母 ▲木行を司る、慈悲の心を持つ女神。召喚中は、毎ターンHP回復。

哪吒太子 ▲火行を司る過激な少年神。召喚中は、味方全員の物理攻撃力増加。

感応仙姑 ▲土行を司る理知的な女神。召喚中は、毎ターンMP回復。

炳霊公 ▲金行を司る熱血漢の男神。召喚中は、味方全員の物理防御力増加。

二郎真君 ▲水行を司る冷静沈着な神。召喚中は、味方全員の移動力増加。

神将召喚中は、味方全員にさまざまな効果を与えてくれる。しかし、神将は一定時間で消えてしまう。また、神将は召喚するだけで1ターン消費してしまうので、呼び出すタイミングが重要なのだ。

主人公三蔵法師

金山寺に住みこんでいた使用人。観音様との約束をはたすため天竺に向かう旅に出ることに。明るく元気、常に前向きな性格だが、ややお人よし。属性は「木」で、術を得意とし、戦闘では、神将と呼ばれる神を召喚できる。なお、性別は男女どちらかを選択可能。

三蔵を助ける頼もしい仲間たち

短気で荒っぽい熱血妖怪

孫悟空

そんごくう

大岩の中に封印されていたが、三蔵の旅を助けることを条件に封印を解かれる。性格は荒っぽいが、曲がったことが大嫌いな正義漢。属性は火で、リーチの長い攻撃が得意。

神獣変化後 斉天大聖

◀岩に封印された悟空。封印を解いてもらった後三蔵に従う。

▶大量のニセ悟空出現!! 見分ける方法は!?

博識で思慮深い妖怪道士

沙悟浄

さごじょう

冷静沈着で正義感の強い、諸国を放浪する妖怪道士。妖怪も人間も分け隔てなく接する三蔵に共感し、旅を共にする。属性は水で、得物は宝杖。通常攻撃よりも術を得意とする。

神獣変化後 幻蓮河伯

▶最初は、三蔵たちに冷たく当たるのだが……。

▼さすがに水の妖怪だけあってか、暑い場所は苦手な模様……。

明るく元気なお転婆娘

朱涼鈴

しゅ・りょうりん

東海を統べる竜王の末娘。勝手に結婚話を進められ、家出したところで三蔵たちと知り合う。明るく元気だが、性格はかなり大ざっぱ。属性は金で、素早さを活かした攻撃が得意。

神獣変化後 鋼翼飛竜

◀三蔵たちを父親の手下と勘違い。いきなり襲いかかってくる。

おしとやかな桜の木の霊

桔花公主

きっかこうしゅ

桜花原にある桜の木の精霊。魂を夢の世界に封じられてしまっていたが、三蔵たちに救われる。ひかえめで優しい性格の妖怪。属性は木で、後方支援攻撃を得意とする。

神獣変化後 鳳瑙華蝶

▶夢の世界に捕らえられた彼女は、三蔵の夢の中に現れて助けを請う。

◀自由の身になった桔花は、三蔵たちとの旅に同行することを決意。

優しい心を持った料理人

猪八戒

流浪の料理人。料理の腕は確かだが、妖怪であることがばれて村を追い出される。思いやりのある性格でパーティをなごませてくれる。属性は土で一撃必殺の攻撃を得意とする。

◀なぜか関西弁を使う猪八戒。人のよさが災いして、パーティが思わぬ窮地に立たされることも。

神獣変化後

天崩巨猪

神獣変化中は、数々の必殺技が使える!!

神獣変化を行うと、それぞれ強力な必殺技を使えるようになる。ただし、使用するごとに画面左上のゲージが減っていき、すべてなくなると元の姿に戻ってしまうのだ。また、神獣変化していられるのは、戦闘中1体のみ。別のキャラを変化させたい場合、先に神獣化したキャラの変化を解く必要があるぞ。誰を、いつ変化させるかが重要になるのだ。

◀三蔵以外は、「変化」コマンドを使うことで神獣に変化。

▶変化すると、強力な必殺技が使用できる。見た目も派手だ。

▼誰かが神獣変化している間は、ほかのキャラは変化することができないのだ。その場合は、変化を解こう。

▲画面左上のゲージに注目。神獣の技を使うたび、減っていき、なくなると神獣変化が解けてしまうのだ。

西遊記ならではのイベント目白押し!

ストーリーには、ゲームとしてのアレンジがかなり加えられているが、原作を彷彿とさせるようなイベントも大量に盛り込まれているのだ。『西遊記』の代表的な敵キャラ(!?)ともいえる金角・銀角、牛魔王などもしっかり登場するぞ!!

金角・銀角が

▼▶『西遊記』といえばコレ。金角・銀角のエピソードを忘れてはいけません。味方を次々に吸い込んでいくひょうたんに、三蔵たちはどう対抗する!?

牛魔王が

▼こちらもおなじみ、牛魔王。長きにわたって、三蔵たちを苦しめる妖怪一味の大ボス!

三蔵一行に襲いかかる……

ついにできたを。
KOEI
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記
さいゆうき
11/11
発売!!
観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍!
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」! 三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」!
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ———。
プレイステーション版:6,800円
PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
プレイするたびに無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開：
末弥 純が描く美しき英雄たちが、中世ファンタジー世界へと旅立つ！

ついにできたを。
KOEI

また一歩、ほんとの競馬に近づいた。

種牡馬からレースまで充実の海外競馬。馬をみごとに個性化する新配合システム。自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ！

戦塵のかなたに烈風が吹く。

売れ行き絶好調！
話題騒然！

▼ KOEI The Best　プレイステーション版:各 2,800円／絶賛発売中…続々登場! 話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく!

new DESTREGA　new 織田信長伝

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／毛利元就 誓いの三矢／水滸伝・天導一〇八星／大航海時代外伝／
維新の嵐　三國志孔明伝　大航海時代II　アンジェリークSpecial　七つの秘館　水滸伝 天命の誓い
三國志英傑伝　提督の決断II　エアーマネジメント←この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです

▼ KOEI The Best　プレイステーション版:3,800円
¥3,800　提督の決断III

▼ プレイステーション・ザ・ベスト／好評発売中

new 麻雀大会 II Special　価格:2,800円

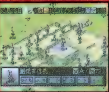
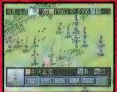
Winning Post 3 2,800円　三國志V 3,800円　信長の野望 覇王伝 2,800円
信長の野望 天翔記 3,800円　太閤立志伝II 2,800円
Winning Post 2 プログラム'96 2,800円　三國志IV 3,800円

ついにできたを。

KOEI

いざ、プレイステーションで。興奮の戦国ドラマへ。

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 烈風伝

●プレイステーション版／価格:9,800円

［攻略本］信長の野望 烈風伝 ハイパーガイドブック 上・下巻／各1,200円

［関連書籍］信長の野望 烈風伝 武将ファイル／2,000円

- ●最適な戦術を選択せよ!――軍団の規模により3段階に変化する戦場
- ●激突しあう陣形の統率によって、合戦の勝敗が左右される
- ●「支城」を建設して「支配範囲」を拡大。思い通りの国造りが可能!
- ●大名家の勢力の大小を表す「威信」が、武将の忠誠を決める
- ●大兵力で他国を「威圧」し、「外交」「調略」を有利に進めろ
- ●好評を博したパソコン版シナリオ3本に加え、さらに2本をプラス!

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

リコエイションゲーム

太閤立志伝III

秀吉のあっぱれ出世人生、大ヒット中!

プレイステーション版・6,800円

※一部地域で品切れとなりましたことをお詫びいたします。

株式会社コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

百選

こんどは、百の“虎の巻”

平成11年11月11日発売
標準価格：¥2.500（税込）

●SLPS 02400 ●プレイステーション
●メモリーカード：1ブロック使用
●ジャンル：隠密アクション ●デュアルショック対応

同時発売

the Best

天誅 忍凱旋
標準価格：¥2,800（税抜）
●SLPS-91174
●メモリーカード：1〜15ブロック使用
●ジャンル：隠密アクション
●デュアルショック対応

攻略Station
How to win
バイオハザード3 ラスト エスケープ
ジョジョの奇妙な冒険
サイレントボマー
サイキックフォース2
イラスト／師匠田マリ子

バイオハザード3 ラストエスケープ

ライブセレクションによる影響を徹底分析！ さらにストーリー攻略編では廃棄物処理施設まで一挙攻略!!

発売中 サバイバルホラー	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

突然だけど『バイオハザード3』のイヤな敵キャラBEST3！ 第3位、ハンターγ（病院の地下や公園に出現。油断してるとカプッっと食われる。お試しあれ！）。第2位、「追跡者」（各所に現れる。仕事熱心なところは見習う価値アリ。わざと追跡させるのも楽しいぞ）。そして第1位は、もちろん素早いゾンビ（各所に出現。移動スピードは通常の3倍!? 迫られたときの恐怖度は「追跡者」以上）。みなさんの意見も聞きたいなぁ〜。（Z佐藤）

ライブセレクション&ストーリー（廃棄物処理施設まで）大攻略！

「追跡者」第2形態の倒し方も完全フォロー!!

前号までに攻略した7つのライブセレクションによる影響や、シナリオが分岐する法則をさらに細かく解析！ 発生するイベントの違いなども併せてお届けだ。そしてストーリー攻略編は、いよいよゲーム終盤に突入！ ラクーンシティ総合病院から廃棄物処理施設までの重要エリアをマップ付きで攻略していくぞ。キミのプレイにぜひ役立ててほしい。

ライブセレクション ◀進行チャートや発生するイベントの違いなど、気になる部分をバッチリ解説だ。

ストーリー攻略 ▶なんとミサイル攻撃が始まることが判明！ ジル、カルロスの運命は……？

総力特集 ライブセレクション徹底解析！

ゲームをスタートさせてから時計塔の中盤までには、全部で7つのライブセレクションが用意されている。P.110〜P.112では、各ライブセレクションの流れはもちろん、シナリオを分岐させる方法、さらに発生するイベントなどを細かく解説していくぞ。これらのデータは2回目、3回目のプレイで確実に役立つはずなので、これから挑戦しようと思っている人はぜひ参考にしてみよう。

◀2回目のプレイでは、1回目とは違う展開を楽しもう。

●解答は3通りある！

ライブセレクションが発生すると、画面には2つの選択肢が表示される。だが解答はその2つだけではない！ "時間内に選ばない" という、もう1つの解答があることをお忘れなく。その場合、最悪の状況になることが多いが、2つの解答以外の新たな展開が楽しめるのも事実だ。余裕があったら実行してみよう。

◀[illegible]のライブセレクション。時間内に選ばないと[illegible]ゾンビたちが扉を開けてなだれ込んでくる。ピンチも存分に楽しもう。

ライブセレクション1 UP TOWN 警察署前

警察署の門を抜けるとブラッドが「追跡者」に殺されるムービーが流れ、そのあと自動的にライブセレクションに突入する。ここでは「追跡者」と戦うか、逃げるかの選択だけなので、後々のシナリオに大きく影響することはない。好きな行動を選んでいけばOKだ。ただし戦う場合は回復アイテムを十分準備し、データは必ずセーブしておくこと。

◀「追跡者」との初顔合わせ。この時点では侵入者と呼ばれている。

●選択パターン●

侵入者と対決	時間内に選ばない	署内へ逃げ込む

→ VS「追跡者」 → 警察署の中へ

▲戦って倒せば「EAGLEパーツA」を落とす。ぜひ入手しておきたいところ。

◆「追跡者」と戦わなかった場合

"署内に逃げ込む" を選ぶか、または戦っている最中に署内に入る。すると……!? そういった場合にもしっかりフォローが用意されているのだ。「追跡者」を倒すとアイテムが手に入るだけに、倒してしまうことが多いはず。だが、できればいろいろなパターンを試して、遊び尽くしていこう。

▲署内に逃げたジルを待っていたのは？ 1度は試してみよう。

キミは見たか!? まだまだあった ミニイベント集!!

本作にはプレイヤーの行動によって発生したり、また変化するようなミニイベントも数多く盛り込まれている。ここでは、そういったミニイベントの発生&変化条件を一挙に紹介していくぞ。それぞれをしっかり確認し、ミニイベントの完全制覇も目指してみよう。

その1 バーで襲われているブラッドに対して…

DOWN TOWNのバーに入るとブラッドがゾンビに襲われているデモが流れる。画面が切り替わるとジルが操作可能になるのだが、そのときの行動によって、ブラッドとの会話内容が変化するぞ。行動のパターンは2つ。まず1つは "バーに留まる"。この場合、ゾンビを攻撃しなくてもOK！ そしてもう1つは "無視して入ってきた扉から出ようとする" だ。どちらも簡単なので、すぐに挑戦してみよう。

◀選択肢を選ぶのではなくプレイヤーの行動が直接影響する。さてどうする？

パターン1 そのまま店内に留まっていた場合

▲ジルに対面したブラッドの反応は、かなり友好的なものになる。

パターン2 無視して扉から出ようとした場合

▲左に紹介したメッセージがなくなり、なんとなく険悪なムードに。

ライブセレクション2-A DOWN TOWN レストラン

レストランに入ったら、まず「キーピック」を使い「火かき棒」を入手。それを使って地下への入口を開けるとライブセレクションが発生する。下の選択パターンで紹介しているように、ここで選んだ行動によってレストランから出た直後のカルロスとの会話内容が変化。さらにシナリオもAとBの2つに分岐するのだ。しっかり確認しておこう。

▲「火かき棒」を入手するのだ。
▲会話中にライブセレクション発生。

◀会話2 レストランの玄関、または裏口で会話。バージョンの会話が…
◀会話3 …の玄関、または裏口で会話。バージョンの会話が…
◀会話4 玄関のみで発生。長めバージョンの会話…

ライブセレクション2-B DOWN TOWN 新聞社

入口の仕掛けをクリアして階段を昇り、3Fの奥の部屋に進むとカルロスと対面。そのあとライブセレクションが発生する。レストランの場合と同様、選んだ行動によって会話内容が変化。その後のシナリオもA、Bの2つに分岐するぞ。ちなみにライブセレクションが発生するのはレストランか新聞社の、どちらか一方だけなので要注意！

▲脚立を押せば道が開けるはず！
▲3Fの奥の部屋でカルロスと対面。

◀会話1 扉を開けて路地から…
◀会話3 新聞社の玄関前で…バージョンの会話…

◆レストラン、新聞社での行動によって、その後の展開が変化する!!

上で紹介したライブセレクションで選んだ行動により、その後の展開がAとBの2つに分岐する。AとBでは登場するキャラやイベントが変化するぞ。どっちも見逃せないのだ。

分岐A

分岐Aに進んだ場合、ガソリンスタンドにニコライ、薬品営業所にカルロスが登場する。イベント的にはこのパターンがオススメ。

◀一声かけて奥を調べ始めるニコライ。なんだか近寄りがたい存在。
▶ゾンビ化が始まった仲間に、戸惑うカルロス。だが彼はついに！

分岐B

分岐Bでは、ガソリンスタンドにカルロス、薬品営業所にニコライが登場。その後、路面電車でカルロスから火炎弾をもらえるぞ。

◀1人でゾンビの中に突入。カルロスの勇敢な一面が見られるのだ。
▶ゾンビ化が始まった部下を、ためらいもなく葬るニコライ。

▶3つのアイテムを電車にセットすると火炎弾がもらえる。

ライブセレクション3 DOWN TOWN 駐車場

UP TOWNの薬品営業所で「オイル添加剤」を入手。その後、DOWN TOWNの駐車場を通過するとライブセレクションが発生する。下水道でのバトルを体験したいなら、地下に進んでいこう。

▲シナリオに影響することはない。お好きなほうを！

▲地下にあるのはグレイブディガーの抜け殻？ 敵がいるので注意だ。

◀下水道を奥に進むとハシゴがある。そこから脱出できるぞ。

▶駐車場の外に出る。少々遠回りになるだけなので試してみよう。

その2 ミハイル隊長の活躍シーン

DOWN TOWNの路面電車で発生するイベントを見たら、電車から出てシティホール方面に戻る。その後、1つ目の扉に入り再び路面電車方面に戻るとミハイル隊長の活躍イベントが流れるぞ。パターンは全3種類だ。

◀最初の路面電車イベントを見たら外へ出る。
▶ここで戻り再び路面電車に向かえばOK！

パターン1 攻撃オブジェクトが残っていた場合

電車の前に攻撃オブジェクトが残っていると、ミハイル隊長がそれを使用。足で押して転がし、ゾンビの前まで転がったところで爆発させる！

◀爆発によってゾンビは一網打尽！

パターン2 攻撃オブジェクトがなかった場合

攻撃オブジェクトを破壊してしまっていた場合は、なんとゾンビに向かって手榴弾を投げるのだ。時計塔エリアに行くための唯一の手段、路面電車を死守する隊長の勇姿が存分に見られるぞ。ゾンビを倒したあとに流れるジルとの会話は、どのパターンでも同じだ。

◀手榴弾のピンを抜き、少し時間を置いてから投げつける！

▶どうやってゾンビを倒したのかは不明……。

パターン3 路面電車へ向かわず、再び扉へ入った場合

イベント発生後、シティホールまで戻って再び路面電車に向かうと、活躍シーンがカットされてしまうので注意！

ライブセレクション4 DOWN TOWN 変電所

DOWN TOWNの変電所で、変圧器を操作し小部屋に入る。そしてアイテムを調べて（入手しなくてもOK）部屋から出ると、ライブセレクションが発生する。選択によっては「追跡者」との戦闘になることも！ また仕掛けに影響する選択肢もあるので、各項目をしっかり確認しておくこと。

▲時間内に選ばない場合はゾンビとの戦闘になる。

●選択パターン●

非常口に向かう	時間内に選ばない	送電器の出力を上げる
建物の外へ	戦闘	戦闘回避
VS「追跡者」	建物の外へ	

◆非常口から出ると…

薬品営業所よりも先に変電所を訪れていて、なおかつ非常口から出た場合、建物の外で「追跡者」との戦闘になるのだ。

▲ビルの上からミサイルランチャーで狙ってくる。これは必見！

◆送電器の出力を上げた場合

この場合、ゾンビたちを全滅させられるのだ。だがその影響で変圧器の数値が変わってしまう。この選択を選ぶ場合は最初の段階で2つの扉を開けておこう。

◀▲出力を上げて変圧器をショートさせ、ゾンビを倒す。だがその影響で変圧器の数値が狂ってしまう。狂った変圧器に挑戦してみるのも楽しい？

ライブセレクション5 DOWN TOWN 路面電車

DOWN TOWNの路面電車に、必要とされる3つのアイテムをセットすると「追跡者」が出現。その戦いのあと、前方の車両に戻るとライブセレクションが発生する。下に紹介したように、このとき選んだ行動によってシナリオはAとBに分岐！ それによって次の探索エリアとなる時計塔のスタート地点や途中のイベントなどが大きく変化するようになっているぞ。オススメのルートは、カルロスが大活躍してくれる分岐A。途中のイベントも楽しいので、まだ見てない人はチェックしてみること。

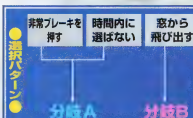
●選択パターン●

非常ブレーキを押す	時間内に選ばない	窓から飛び出す
分岐A	分岐A	分岐B

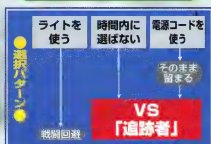
◀「ヒューズ」、「混合オイル」、「電力ケーブル」の3つを路面電車にセットすると、イベントが発生する。

▶電車が動き始めると、後方の車両からミハイル隊長の叫び声が！ 急いで駆けつけてみると……。

▼「追跡者」は倒さなくてもOK。扉から出ればイベントが発生！

▲その後、ライブセレクションへと移行していく。

ライブセレクション6 CLOCK TOWER 時計塔

●選択パターン●

ライトを使う	時間内に選ばない	電源コードを使う
戦闘回避	VS「追跡者」	そのまま留まる → VS「追跡者」

時計塔の3Fの機械室で「銀の歯車」、「クロノスの首飾り」を入手したあと、バルコニーから室内に戻ろうとするとライブセレクションが発生する。「追跡者」と戦うか、逃げるかを決める選択なので、好きな行動を選んで決定だ。

◀バルコニーの奥の扉から「追跡者」が現れる。一番の安全策は"ライトを使う"なのだが……。

▶ライトを使うとレアアイテムを入手できない。ここは"電力ケーブルを使う"を選ぶのがベスト。

◀気絶した「追跡者」を調べてレアアイテムを入手し、急いで逃げろ！

◆選択しだいで時計塔内での展開が大きく変化！

分岐A

スタート地点

◀時計塔の中庭からのスタート。少し進むと、ジルが塔を見上げるムービーが流れるぞ。中庭には多くのカラスが待ち構えているので注意。

カルロスとのイベント

▶食堂に弱虫カルロスが登場。「脱出なんて不可能だ！」と弱音を吐くカルロスに、ジルはキツ～イ一発をお見舞いする……。

「追跡者」との戦い…

◀平手打ちを食らったことで目を覚ましたのか、カルロスはジルのピンチに駆けつける。そして「追跡者」に戦いを挑むのだ。はたして、その結果は……。

分岐B

スタート地点

◀時計塔の寝室からのスタートとなる。窓から飛び出したせいかフラフラしながら立ち上がり、探索を開始。少し進むと多数のゾンビが出現する。

カルロスとのイベント

▶時計塔書斎でカルロスに会うと冷凍弾がもらえる。ちなみに選択で"No"を選べば、冷凍弾を受け取らないこともできる。

「追跡者」との戦い…

◀探索に夢中になっていたせいか、カルロスはジルが「追跡者」を倒した直後に登場する。このあとの展開は、どちらも共通のシナリオになる。

その3「追跡者」の出現場所が変化！

UP TOWNの薬品営業所で「オイル添加剤」を入手。その後消火栓のある路地まで戻ると、「追跡者」が現れる。ただし、この「追跡者」は上のライブセレクション4の「追跡者」と同じタイミングで現れるもの。つまり先に変電所で戦っていた場合、こちらの路地には出現しないのだ。路地は道幅が狭いため戦いになると不利！ 最良の攻略法としては先に変電所に行き、そこで「追跡者」と戦っておくのがベストだろう。でも、あえてこちらで戦ってみるのも……。

◀▲かなり道幅が狭いので戦うのは不利！ でも出現時の豪快な演出は見ておきたいところ。

その4 病院でのタイレルのイベントは2種類

カルロス編で訪れることになる病院には、B3の実験室パターンと4Fの資料室パターンの2つのイベントが用意されている。だが1回のプレイで見られるものは1つだけ！ なぜなら先に行ったフロアでイベントが発生してしまうからだ。2回目のプレイでは、1回目とは反対のフロアを先に回ってみよう。

パターン❶先にB3へ

▲ニコライが生きていたことがタイレルとの会話で判明！

パターン❷先に4Fへ

▲実際にニコライが目の前に現れ銃口をカルロスに向ける。

第3弾となった「ストーリー攻略編」。今回は、時計塔からラクーンシティ公園、さらに墓地から廃棄物処理施設へと続く中盤の難関ポイントを大攻略!!

前号までのおさらい

ウイルスに冒されたジルを救うため病院へ向かったカルロスだったが…

カルロス編のおさらいとして2つのワクチンの入手法を解説。さらにジルが元に戻るまでの行動も細かく紹介だ！

●「ワクチン培養液」の入手方法

病院のB3にある研究室で「ワクチンベース」と「医療機器マニュアル」を入手し電力供給を切り替える。そして合成装置に「ワクチンベース」をセットし、合成装置を操作するのだ。合計5本のレバーを動かしてゲージの長さを中央に揃えると「ワクチン培養液」が入手できる。

▲レバーを操作してゲージを揃えよう。

●「ワクチン素材」の入手方法

病院の4Fにある資料室で「病室のカギ」を入手し、401号の病室に行く。そこで死体を調べ、紙切れの番号を確認したら「病室のカギ」を使って402号の病室に入ろう。そこには押すことのできる台が…。部屋の仕掛けをクリアし、保存機に3ケタの番号を入力すると「ワクチン素材」が手に入る。

▼3ケタの番号を入力して保存機を開けよう。

爆弾!?

▲制限時間は7秒！その間に出口まで急ぐのだ。

CLOCK TOWER 時計塔

記号	場所
1	物置
2	（通路）
3	書斎
4	ホール
5	食堂
6	（通路）
7	礼拝室

PARK 1へ / 居間 S / 中庭 / 寝室 / 礼拝室 S

CLOCK TOWER 1F

マップ内表記&記号解説

- …進入可能な通路・エリア
- …進入できない通路・エリア
- …通行可能な扉など
- …通行できない扉など（※カギを使う、または仕掛けを解除することで、通行可能になる。）
- ❶❷～ …攻略に対応したエリア（場所）番号
- S …セーブポイント

1 物置から礼拝堂へと駆け戻れ！

2種類のワクチンを入手して時計塔に入ったら、マップの❶の物置から、❷、❸、❹、❺、❻、そしてジルの待つ❼の礼拝室まで一気に駆け戻ろう。新たに敵がセットされている部屋もあるので油断するな！

◀爆発によって病院はガレキの山になる。だがもう用はない！ジルの待つ礼拝室まで駆け戻れ。

敵がセットされているので注意

❶の物置には新たにゾンビかスライディングワームが待ち構えているぞ。ランダムセットのため、どちらが出現するかは運しだいなのだ。ゾンビなら問題はないが、スライディングワームだったときは厄介なことになるので、あらかじめ装備をチェックして部屋の奥に進んでいくこと。

▶キャミソール姿の女性ゾンビが出現！倒すには惜しい気も!?

◀食いつかれると扉を開けられなくなるので厄介。無視して抜けよう。

2 ホールで「追跡者」に遭遇！しかし…

❹のホールを通り抜けようとすると、突然イベントが発生し「追跡者」第2形態が目の前に現れる。第1形態と異なり、腕の触手を巧みに使ってくるので、相手にするのはかなり危険だ。倒さなくても影響はないので、回復アイテムを所持していなかったら逃げてしまおう。

▲ますますグロテスクに変貌！　倒さなくても影響はないので逃げるのが得策だ。

◀右腕の触手を巧みに使ってくる。パワーもケタ外れ！

倒すことも可能

アサルトライフルの弾を約50%分叩き込めば倒すこともできる。ただし倒してもレアアイテムを落とすことはない。そのため無理に戦う必要はまったくないのだ。どうしても倒したいなら、できるだけホール内で決着をつけること。

◀接近戦は不利。逃げつつ攻撃しよう！

モタモタしてるとゲームオーバーに！

❹のホールに現れた「追跡者」第2形態は、ジルが横たわる❼の礼拝室を目指して❺、❻とズンズン進んでいく。そして最終的には礼拝室の扉を破ってしまうぞ。扉が破られると、その時点でゲームオーバーに。それだけはなんとしてもさけたいので、中途半端な行動はやめること。倒すにしろ、逃げるにしろ、全力で取り組んでいこう。

最悪!?

▲▶先に礼拝室まで行かれたら手遅れ！　ヤツよりも先に礼拝室に入れ。

3 2つのワクチンはどう使う？

「追跡者」第2形態よりも先に礼拝室に入ればカルロスの勝利だ。あとは最後の仕上げが残るのみ。手に入れたワクチンを使ってジル復活させるのだ。さてその方法とは……!?　ちなみにカルロスの持っていたアイテムはジルに受け渡すことができないので、キープしておいてもムダになる。カルロス編で使い切ってしまうのがいいだろう。

▲▶ワクチンを完成させてジルに話しかければ自動的に治療される。その後、カルロスとは再び別行動となる。

ジル復活!! 新たな戦いがスタート!!

ジル編スタート ジル復活!! 舞台は公園へ

病院でカルロスが入手してきた「ワクチン」により、ジルは回復し生命の危機を脱した。ここでプレイヤーキャラクターがカルロスから再びジルにチェンジ！ そして舞台は時計塔からラクーン公園へと移っていく……。

VS「追跡者」 攻撃力を増した「追跡者」――第2形態登場！

カルロス編が終了して、ジル編がスタートした直後、❻の部屋に「追跡者」第2形態が出現する（すでに、❺から❻への扉を破壊されている場合は❹のホールに出現）。第2形態の「追跡者」はカルロス編の最後に登場したときと同じように、触手をムチのように使って攻撃してくるぞ。戦う場合は一番広い❹のホールに移動しよう。また、逃げる場合は❶の物置までダッシュで移動すれば、追ってくることはなくなる。ここでは第2形態の「追跡者」の攻撃方法とその回避のしかた、そして効率のよいダメージの与えかたを伝授するぞ！

CHECK1 礼拝室でセーブ

ジル編がスタートしたら、❶の礼拝室で必ずセーブしておこう。これなら、もし「追跡者」第2形態との戦いに敗れても安心。

ATTACK TYPE A たたく

大きく触手を振りかぶり、上から振り下ろす攻撃。「追跡者」の攻撃の中でも一番使用頻度の高い攻撃だ。また、Cの攻撃のあとの追い打ちにも使用される。

ここで見切れ！

◀右手を大きく頭上に振り上げたら、この「たたく」攻撃がくる。素早くダッシュで「追跡者」の左手側へ移動し、回避しよう。

ATTACK TYPE B 払う

横から触手を振り回す攻撃。「追跡者」を中心に広範囲に有効な攻撃で、一番回避しにくい。しかし、狭い場所では触手が壁にはじかれ止まってしまうこともある。

ここで見切れ！

◀この開始モーションは速いので見切ることは難しい。ジルが「追跡者」の側面にいるときに仕掛けてくることが多い。

ATTACK TYPE C つかんで投げる

3つの攻撃の中でも最大の威力がある。この攻撃でダウンした場合、素早く立ち上がらないと触手を足にからめられるか、たたかれるかの追加攻撃がくる。

ここで見切れ！

◀下から触手を振り抜こうとしてくるこのモーションは、「つかむ」攻撃の開始モーションなので要注意だぞ！

CHECK2 「追跡者」第2形態は右利き！

「追跡者」第2形態は大きく分けて3通りの触手を使った攻撃（上で解説）をしてくる。どの攻撃も受けると大ダメージだが、基本的にモーションが大きいのでよく見ていれば回避もしやすく、わざと攻撃を出させて回避し、スキだらけになった「追跡者」を狙い撃ちにすることも可能だ。さて、その回避方法だが、まず「追跡者」第2形態の触手攻撃は第1形態の腕による攻撃とは逆に、右手で攻撃してくるのを覚えておこう。⊗ボタンを押しながら少しずつ移動し、「追跡者」が触手を振りかぶったらダッシュでヤツの左手側に回り込めば簡単に回避できるぞ（ただし、「払う」攻撃だけはこの方法ではよけられない）。回避に成功したら、「追跡者」との距離を空けずに1回だけ攻撃！ あとはこの繰り返しだ。

第1形態とは反対の左手側へ走れ！

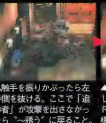
基本は一撃離脱!!

大振りな触手攻撃を空振りさせてそのスキに攻撃だ！

基本は［触手攻撃をよける→1回攻撃］の繰り返し。回避さえ成功すれば、余裕を持って反撃する時間があるので攻撃力の高い武器で確実にダメージを与えよう。

攻撃を誘う

▲まず、⊗ボタンを押したままの状態で「追跡者」と向き合い、大振りな触手攻撃を誘う。

攻撃をよける

▲触手を振りかぶったら左手側を抜ける。ここで「追跡者」が攻撃を出さなかったら"～誘う"に戻ること。

「追跡者」を攻撃

▲大振りな触手攻撃を回避したら、そのまますばやくR1ボタンを押して武器を構え、1回だけ攻撃する。

再び攻撃を誘う

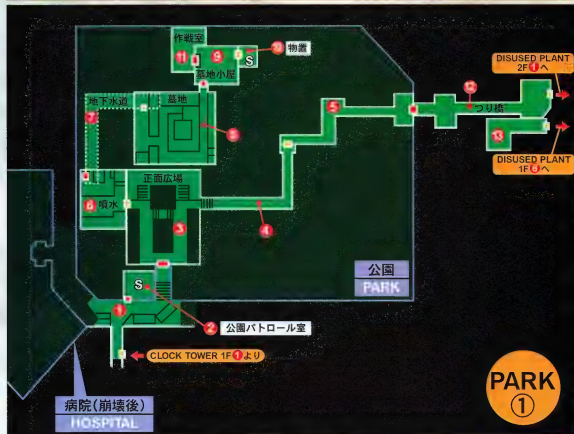
▲「追跡者」がこちらに向き直り接近してくる。再び⊗ボタンを押しながら、触手攻撃を誘う準備をする。

●「追跡者」が落とすアイテム

アサルトライフル

連射力に優れたアサルトライフル。3発単位で弾を発射するマニュアルと、常に弾を連射するオートの2種類の発射性能を持っている。

PARK ①:公園

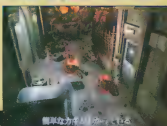
公園には、病院で出現したハンターβ、γやスライディングワームなどが出現する可能性がある。入る前にセーブと弾薬の補充をしておこう。

まず「キーピック」が必要だ!

この公園にくる前に、時計塔にあるアイテムボックスの中から「キーピック」を持ってくること。なぜなら、パトロール室に入るために「キーピック」が必要となっているからだ。また公園は、出現する敵がランダムな場所が多い(出現場所はP.116を参照)。もしも、ハンターβや、ハンターγなどの強敵が出現したらセーブしたところからやり直すのも手だ。

◀「追跡者」を倒してから、取りにきてもいい。

▶公園に入る前に、必ずセーブしておこう。

4 閉ざされた2つの扉を開けるには

まず、時計塔から❶に移動すると、ゾンビが数体出現している。このゾンビは、攻撃オブジェクト(ドラム缶)を利用し、まとめて倒そう。マップを見ると、病院は爆発してしまったため西への通路は行き止まりとなっており、ここから移動できる場所は❷と❸への扉以外ないことがわかる。❷のパトロール室への扉と❸のラクーン公園への2つの扉を調べてみると、カギがかかっていて入ることができない。しかし、❷の扉は「キーピック」を使えば開けて中に入ることができそうだ。

▲「キーピック」を使えば開けられそうな扉だ。「キーピック」を持っていなければ、時計塔まで戻らなくてはならない。

◀ニコライが仕掛けた爆弾によって病院は爆破されてしまった。通路は行き止まりになっているので他に行けるところを探そう。

5 パトロール室で「公園(正門)のカギ」、「写真E」を入手

❷のパトロール室に入ったら、壁にかかっている「公園(正門)のカギ」と、机の上にあるタイプライターの横から「写真E」を入手する。これで❸の扉からラクーン公園に入ることができるぞ。また、部屋の中には弾薬などの消費アイテムが隠されていることもあるのでよく調べること。なお、この部屋はセーブポイントになっているので、アイテムの整理(「キーピック」はしばらく必要なくなるので、アイテムボックスにしまっておこう)とセーブを忘れずにしよう。

▲部屋に入ると右奥の壁に「公園(正門)のカギ」がかかっている。キラリと光っているのですぐにわかるはずだ!

◀「写真E」はこのタイプライターの右側に置いてある。わりと見落としやすいので注意すること。

消費アイテムあるかも!?スポット PARK1

ここでは、重要なキーアイテム以外の、弾薬や回復系の消費アイテムの出現場所を紹介。ただし出現場所はランダムとなっているので、場所はあくまで参考程度に覚えておこう。

❷マインスロアーの弾×6

▲パトロール室の机の上にある。タイプライターの左側。

❷グレネードの弾×6

▲パトロール室のロッカーの中を調べると入手できる。

❺マグナムの弾×6

▲裏門前の傭兵の死体を調べると入手できる。

❻Gハーブ・Bハーブ

▲噴水の西側に、まとめて置いてある。

●消費アイテムの略称 ガン…ガンパウダー、Gハーブ…グリーンハーブ、Bハーブ…ブルーハーブ、Rハーブ…レッドハーブ

6 傭兵の死体から「公園(墓地)のカギ」、「監視員への辞令」を入手

まず、❸の正面広場の敵を倒したら（倒さなくてもいい）東の階段から❹に移動する。そして、❹から❺へ移動（❹と❺は、どちらも狭い通路なので、出現した敵は無視せずに全滅させておこう）。そして、❺の通路に倒れている傭兵の死体（途中の曲がり角にある死体）から「公園（墓地）のカギ」と「監視員への辞令」を入手。さらに奥へと進むと、ラクーン公園の裏門の扉が見えてくるが、この扉にはカギがかかっているので今はまだ開けることはできない。扉のカギを入手したらここに戻ってくることになるので、場所を覚えておいていったん引き返そう。

▲通路の敵を攻撃オブジェクト（ドラム缶）で倒してから、アイテムを入手。

▲裏門前の傭兵の死体から消費アイテムを入手後、❸の広場へ移動する。

7 「公園のマップ」を入手

再び❸の広場に戻り、今度は西側にある扉から噴水のある❻に移動する。「公園のマップ」は、扉を開けて入ったところから左側にある看板を調べることで入手できるぞ。❻は半分から南側が改修途中のため、マップで見るよりもかなり狭い感じだ。そのまま奥へ進み、行き止まりを調べれば消費アイテム（回復系のアイテム）を入手できるはずだ。

◀入ってすぐのこの看板から「公園のマップ」が入手できる。

公園内、要チェックポイント

攻撃オブジェクトの出現場所

[illegible]

❸：正面広場の外灯

❺：林道のドラム缶

ランダムセットによる出現する敵の変化

[illegible]

❸：正面広場

❹：池の橋

❺：林道

8 噴水の水を排水するには？

さっそく入手した「公園のマップ」を見てみると、ここからさらに北の位置に、移動できる場所が確認できる。ここまでで入手しているキーアイテムは「公園（墓地）のカギ」なので、どうやらその場所が墓地であるらしい。…が、その墓地へ行くにはどうしたらいいのか？ 再びマップを見てみると、❻の北西の方角に赤いマークが表示されていることがわかる。そしてその場所に移動してみると、排水口を発見！ どうやら、なんらかの方法でこの排水口から噴水の水を抜けば、ここに新たな通路が開けるようだ。周囲を見てみると噴水の横には噴水の制御盤があり、中には白と黒の歯車が2つずつはまっている。歯車の組み合わせを変更し、赤いボタンを押すと噴水の仕掛けが作動する仕組みになっているようだが……。

▲マップに表示されているあやしいポイントに行ってみると……。

▼排水口を発見！ しかし、噴水にたまっている水をなんとかしなければ。

▲噴水の制御盤を操作して、新たな道を切り開くのだ！

歯車の組み合わせのヒントとなるものは…

制御盤の中にある4つの歯車の配置パターンを変更し、赤いボタンを押すと噴水が作動する仕組みになっている。歯車の位置を変更する回数は、6回以内と決まっているので（左上の数字が0なった時点で動かせなくなる）、6回以内に配置パターンを完成させなくてはならないぞ。なお、配置パターンは、制御盤の右にある看板に記されているもののほかに、この❻の中にもう1つ存在する。

◀排水口の近くに配置パターンを発見！ どうやらこのパターンで、排水することができそうだ。

そして、地下水道から墓地へ!!

消費アイテムあるかも!?スポット PARK2

❽ Rハーブ

▲墓地の行き止まりの地点にある。出現するゾンビを倒してから取ろう。

❾ ガンA or ガンB

▲墓地小屋の机の上から入手。リロードツールと組み合わせて弾薬を作ろう。

❾ 救急スプレー

▲墓地小屋の隣にある❿のセーブポイント。アイテムボックスの横にある。

⓫ グレネードの弾×6

▲❾の暖炉の奥にある⓫の作戦室、北側の棚から入手することができる。

⓫ インクリボン

▲同じく⓫の作戦室。入口から右側の壁に掛けてある服から入手できるぞ。

PARK②:墓地

公園の噴水から墓地へ移動。なお、地下水道に出現するスライディングワームは倒してもキリがないので注意。

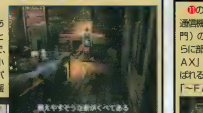
9 「公園(墓地)のカギ」を使い墓地小屋へ

❽の墓地には最初、敵の姿がないが不用意に進んでいくと、地面からゾンビが出現するので注意。ゾンビが完全に地面から出るまでは、こちらの攻撃も当たらないし、ゾンビも攻撃してこないので、無視して奥へ進んでもいい。あとは「公園(墓地)のカギ」を使って、❾の墓地小屋へ入ろう。

▼通路を進むと地面からゾンビが出現。無視して奥へ進もう。

▲奥へ進むと扉がある。そこで「公園(墓地)のカギ」を使って中へ移動。

10 怪しい暖炉の向こうには…

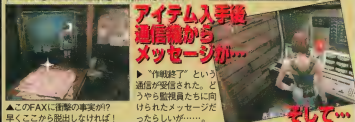
❾の小屋に入ると、まず暖炉に目が止まるだろう。暖炉を調べてみると"燃えやすそうな薪"がくべてあり、奥からは風が吹き込んでいる…。マップを見るとちょうどこの暖炉のあたりが赤く表示されているので、暖炉の奥にはやはり何かがあるようだ。さらに❾の小屋を調べてみると、道具が置かれている棚から「鉄パイプ」が入手できる。さっそくこの「鉄パイプ」を暖炉に使ってみても、何も変化は起きない。どうやら先にこの薪をどうにかして排除するしかないらしい。とりあえず❿の物置に行くとそこはセーブポイントで、アイテムボックスもある。この中で薪を排除できるアイテムは……?

▲部屋の暖炉にくべられている薪は、乾燥しているために燃えやすくなっている。

◀この中に、暖炉にくべてある"燃えやすそうな薪"をどうにか排除できるキーアイテムがある?

11 作戦室で入手できるもの

⓫の作戦室へ入ると部屋の中央に机、そして右奥に通信機があることがわかる。机の上からは「公園(裏門)のカギ」と「監視員の報告書」を入手しよう。さらに部屋の隅にあるボードからは「作戦本部からのFAX」が入手できるぞ。なお、この部屋は監視員と呼ばれる人物たちの拠点であるらしく、「~報告書」や「~FAX」からは「追跡者」の情報が得られる。

◀「NEMESIS」とは「追跡者」の正式名称なのだろうか?

▲このFAXに衝撃の事実が!? 早くここから脱出しなければ!

▶"作戦終了"という通信が受信された。どうやら監視員たちに向けられたメッセージだったらしいが……。

VSグレイブディガー 地面に潜っている間は立ち止まると危険だ!

❾の小屋から❽の墓地へ行くとグレイブディガーが出現するので、小屋を出る前に❿の物置で一度セーブしておこう(DOWNTOWN地下に出現したグレイブディガーを倒していなかった場合は、敵の体力が高くなっているので注意)。このグレイブディガーに一番有効なのが硫酸弾による攻撃だが、ヤツが地面から出ているときでなければダメージを与えることはできない。ダッシュとクイックターンを使いながら地面から出現するのを待ち、顔を出したところを攻撃しよう。また、戦闘の舞台になる❽の墓地は、グレイブディガーが出現すると同時に破壊され、移動する場所が限られてしまっている。もしも袋小路に追い詰められてしまった場合は、攻撃を回避することは不可能なので、あきらめて攻撃に集中すること。なお、ここで出現するグレイブディガーを倒さなければ先に進むことはできない。見事撃退に成功すると、墓場の北西に、ここを脱出するための出口が出現するぞ。

▲立ち止まっていると危険だ。常にダッシュで動きまわり攻撃の機会を待とう。

CHECK 外灯を倒して感電死させろ!

水たまりの付近でグレイブディガーを攻撃していると外灯が傾き、攻撃オブジェクトとして使用可能になる。攻撃によって倒れた外灯から漏電した電気で、グレイブディガーを感電死させることができるぞ。

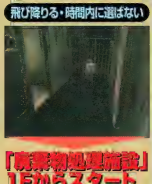
▼水たまりに触れたグレイブディガーは一発で感電死!

▲2本の外灯を倒して、電気を水たまりに漏電させる。

ライブセレクション

12 公園に戻り、裏門からつり橋へ行くと、「追跡者」が出現!

墓場に出現したグレイブディガーを倒したあと、公園へ戻ると全滅させたはずの敵が復活している。それらの敵を倒しつつ公園の一番東にある⓬への扉を目指そう。⓬には大きなつり橋があり、そこを渡ろうとすると「追跡者」が出現し、ライブセレクションが発生するぞ。ここでの選択は、時計塔のときと同じように、このあとの廃棄物処理施設のスタート地点に影響してくるのだ。

▶「追跡者」が出現し、選択を迫られる。どちらを選ぶか?

突き落とす

「廃棄物処理施設」2Fからスタート

飛び降りる・時間内に選ばない

「廃棄物処理施設」1Fからスタート

「廃棄物処理施設」へ(P.118へ)

DISUSED PLANT 廃棄物処理施設

つり橋からこの「廃棄物処理施設」に入る前のライブセレクションでの選択は、このあとのストーリー展開を大きく変える重要な分岐でもあるのだ。

重要分岐点によるスタート地点の違い

この「廃棄物処理施設」は、公園ラストに発生するつり橋でのライブセレクションの選択によって、スタート地点が変化する。「突き落とす」を選択した場合は2Fの❶から始まり、「飛び降りる」を選択した場合は公園の⓭から移動し、施設1Fの❻からのスタートとなる。また、それによって、仕掛けを作動させる順番とイベントの内容などが変化する。

13 廃棄物処理施設でしなければならないこと

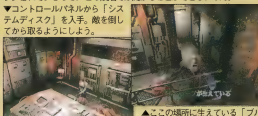
13 A 「処理施設のカギ」「工場管理者の日記」を入手

❷の部屋は、処理場の管理者の休憩室となっている。部屋の奥の机には、タイプライターがあり、そのすぐ右横に「工場管理者の日記」が置いてある。そして、その机の後ろにある棚からは「処理施設のカギ」を入手できるぞ。「処理施設のカギ」を調べてみると、IDの刻まれたプラスチックのカードが一緒に付いていることがわかる。この処理場の中でIDカードが使えそうな場所があったら、これを使用してみよう。

▲ファイルなどが並ぶ棚の中から「処理施設のカギ」を入手。

▲「処理施設のカギ」を調べてみるとIDカードが付いていた。

13 B 「システムディスク」「廃工場のマップ」を入手

❹の施設コントロール室に出現するゾンビは近づかれる前に攻撃して倒してしまおう。「廃工場のマップ」は入口から右側にある壁から入手。そして「システムディスク」は、この部屋のコントロールパネルの上に置いてあるぞ。なお、奥には扉があるが、この扉は2重のシステムでロックされているので、この段階では開けることができないのだ。

▼コントロールパネルから「システムディスク」を入手。敵を倒してから取るようにしよう。

▲ここの場所に生えている「ブルーハーブ」は無限に使えるので、覚えておこう。

13 C 「処理工場警備マニュアル」「処理サンプル」を入手

❼の下水モニター室に入って正面の机から「処理工場警備マニュアル」を入手。そしてそのすぐ横の壁からは、工場の排水を処理した「処理サンプル」を入手できる。また、入口から左奥にはタイプライターとアイテムボックスがあるので、アイテムの整理とセーブをしておこう。

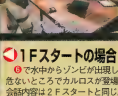
▲「処理サンプル」は、システムロックを解除するために必要な重要アイテムだ。

スタート地点の違いにより変化する2つのイベント

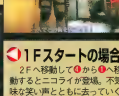
キーアイテムを入手する順番や、途中で発生するイベントは変化するが、仕掛けの解除法や、キーアイテムの入手場所そのものは変化しない。

13 D カルロス会話イベント

▶2Fスタートの場合
❷の休憩室に入ると発生。ミサイル攻撃がこの街に対して行われるという事実を知る。

◀1Fスタートの場合
❻で水中からゾンビが出現し、危ないところでカルロスが登場。会話内容は2Fスタートと同じ。

13 E ニコライ会話イベント

▶2Fスタートの場合
❾でニコライ会話イベントが発生。ニコライは1人で施設を脱出しようとするが……。

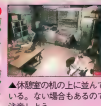
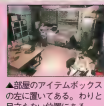
◀1Fスタートの場合
2Fへ移動して❹から❶へ移動するとニコライが登場。不気味な笑い声とともに去っていく。

消費アイテムあるかも!?スポット DISUSED PLANT

❷ ガンA→ガンB
▲休憩室の机の上に並んでいる。ない場合もあるので注意しよう。

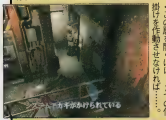
❷ 救急スプレー
▲部屋のアイテムボックスの左に置いてある。わりと目立たない位置にある。

❼ インクリボン
▲アイテムボックスと並んでいる、タイプライターのすぐ前に置いてある。

❹ Gハーブ×3
▲施設コントロール室の南東に「グリーンハーブ」が3つ置いてある。

❽ ショットガンの弾×14
▲部屋にある水質制御装置のすぐ横からは、「ショットガンの弾」を入手可能。

14 2重のシステムでロックされた扉を開く

④の施設コントロール室の東にある扉は、2F③の部屋の仕掛けと、1F⑧の仕掛けを作動させることで、そのカギを解除できる仕組みになっている。仕掛けを解く順番は決まっていないので、どちらを先に作動させてもOKだ。2Fからスタートした場合は1の仕掛けから、1Fからスタートした場合は2の仕掛けから作動させていけば、スムーズにゲームが進行するだろう。

◀この扉を開くには、2つの仕掛けを作動させなければ……。

1・安全システムに電源を供給する

③にある制御端末のスイッチを押せば、システムに電源が供給させる仕組みになっている。しかし端末の周辺にはガスが噴射していて近づくことができない。

◀切り替えスイッチを押して、ガスの噴射する位置を切り替えていく。

▶システムを制御する端末を操作して、電源の供給を行う。

2・水質検査の安全基準をクリアする

⑧にある水質チェック装置に、まず「処理サンプル」をセットする。次に3つのデータを左右に操作して、サンプルと同じデータを完成させればOKだ。

◀3つのデータを左右に動かしていき、最後にチェックを押す。

▶3つのデータを照合したものが、サンプルデータと一致すればクリア。

15 「システムディスク」を使い処理ルームへ

⑨の通路の奥にはディスクのスロットがあり、ここで④の部屋で入手した「システムディスク」を使えば⑩の処理ルームに入ることができるぞ。そして、処理ルームに入ると、なんと処理作業が開始され、すべての扉にロックが！　4分以内になんとか脱出しなければというところで、さらに「追跡者」が出現！　どうする!?

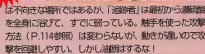
▶弾薬、回復アイテムを用意してから、システムディスクを使い処理ルームへ

VS「追跡者」第2形態

制限時間内にヤツを倒せ！

⑩の処理ルームに入ると画面上部にタイムカウントが表示され4分以内（正確にはデモ終了後の約3分30秒からのスタートとなる）に「追跡者」を倒さなくてはならない。処理ルームはちょっと狭く、「追跡者」と戦うには不向きな場所ではあるが、「追跡者」は最初から濃硫酸を全身に浴びて、すでに弱っている。触手を使った攻撃方法（P.114参照）は変わらないが、動きが遅いので攻撃を回避しやすい。しかし油断はするな！

▼ダッシュで左手側を抜け、触手攻撃を回避したら攻撃。「追跡者」は、ダッシュができない状態なので、間合いを取って攻撃してもいいだろう。

▲処理ルームは狭い場所だが、ここで登場する「追跡者」も基本通りの戦法で倒せるぞ。まず「追跡者」の大振りな触手攻撃を誘って隙を作る。

▲「追跡者」が片膝をついた状態になったときが攻撃のチャンス！　威力のある武器で攻撃だ！

CHECK 攻撃オブジェクトを利用

最初に「追跡者」が浴びた濃硫酸を噴射する攻撃オブジェクトが、この処理ルームには5つ存在する。しかも、無制限に使用することが可能（ゲージがグリーンの状態で使用可能になる）なのだ。この攻撃オブジェクトを使用すれば、「追跡者」を楽に倒すことができるだろう。また、「追跡者」を倒さなくてはこの処理ルームから脱出できないので、弾切れに注意すること。

▲R2ボタンで狙いを定め、□ボタンを押す。

なんとか「追跡者」を撃退したが…しかし!!

「追跡者」を倒すことに成功！……しかし、処理作業開始までのカウントダウンはストップしない。死への秒読みが刻々と進んでいく!!　このままでは、確実にあの世行きだ！　果たしてジルの運命は!?

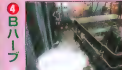
さらなる危機が…

⑧ガンA・ガンB

▲水質チェック装置の前と、中央の机にそれぞれ3つずつ置かれている。

⑧救急スプレー

▲部屋の水質チェック装置の前。右側の台の上から入手できる。

④Bハーブ

▲部屋に入って右側付近に「ブルーハーブ」が2つ置かれているぞ。

次号予告 『バイオ3』隠し要素大公開!

「マーシナリーズモード」を徹底攻略するぞ！

次号では、「追跡者」を倒し、処理ルームを見事脱出したジルを襲う、さらなる展開にスポットを当てたストーリー終盤を大攻略！　そして、Vol.120でも紹介した「バイオ3」に隠された要素「マーシナリーズモード」の出現条件を公開するとともに、主人公となる3人のキャラクター別にそのモードを徹底攻略！　さらに!!　「マーシナリーズモード」以外の隠し要素も大公開するという、ますます見逃せない内容になっているぞ。

この3人が目印です

▲「マーシナリーズモード」とは、本編に登場した傭兵、"ミハイル"、"カルロス"、"ニコライ"、が主人公となるタイムアタックモードだ。

ジョジョの奇妙な冒険

今回の攻略を読めば、さらに『ジョジョ』が熱くなること間違いなしだッ！　レロレロレロレロ…。

発売中 FTG	▶¥5,800　▶カプコン ▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

○登場するキャラの個性が、原作どおりにしっかり出ています。技やセリフなども本当によく再現されていて、カプコンさんの愛を感じました。SSMはファン必見！　（ド畜生のゴー）
○マライアとホル・ホースの攻略を担当しました。PS版では、いまいちパッとしない２人ですが、AC版ではけっこう強キャラのようで……。PS版でも愛してあげてね（笑）。　（袋）
○新しいAC版やったけど、相変わらず承太郎が強すぎ。オレのイギーは……（涙）。（小岩）

攻略第1弾！ 隠し要素3連発＆キャラ攻略だッ!!

このゲームでは、モードをクリアする、スーパーストーリーモード（以下、ＳＳＭ）でもらえるジョジョアビリティーポイント（以下：ＪＰ）をためる……などによって多くの隠し要素が出現する。今回はそれらの出現条件を公開するとともに、アーケード版『未来への遺産』にも登場している新キャラ５体を大攻略だ!!

SECRET 1　3人の隠しキャラが出現する!

[illegible]

ラバーソール

シンガポールで花京院になりすまし、承太郎をピンチに追い込んだ〝イエローテンパランス〟を操るスタンド使い。リーチを生かした触手での攻撃は、花京院の〝ハイエロファントグリーン〟と似ている。暗示するカードは〝黄の節制〟。

俺のスタンドに弱点はない!!

▲相手の動きを封じることも可能。やはり彼には弱点はない!?

出現条件　ＪＰを350以上ためる or ジョジョポケの「冒険モード」を１周クリアする

カーン

スタンド「アヌビスの刀」を抜いたことによって操られてしまった理髪店の店主（本当のスタンド使いは500年前に死んでいて、スタンドだけが生きている）。小細工なしの攻撃が特徴だ。暗示するカードは、冥府の神〝アヌビス〟。

おまえの攻撃は全部覚えた!

▲当て身技で「憶えた」攻撃は、簡単に弾き返すことが可能だ！

出現条件　ＪＰを1000以上ためる or ジョジョポケの「冒険モード」を２周クリアする

ホル・ホース＆ボインゴ

拳銃をスタンドとして操るホル・ホース（暗示するカードは〝エンペラー〟）と、予知の本をスタンドとするボインゴ（暗示するカードは〝トト神〟）がコンビを組んだ!?　パイプに弾丸をブチ込んで攻撃する超必殺技などを持っているぞ！

▲トト神の予言は「絶対」パーセントです」!!

出現条件　ＪＰを1300以上ためる or ジョジョポケの「冒険モード」を３周クリアする

俺たちは無敵だぜッ!!

SECRET 2　スーパーストーリーモードに4つの隠しストーリーが!!

[illegible]

第36話　21番目のタロットカード

対戦格闘　VS　邪悪の化身DIO

DIOに恐怖する魔術師！

ジョセフと知り合い、日本で承太郎と出会う４カ月前……。アブドゥルは、エジプトのカイロでＤＩＯと出会っていた！

▲ＤＩＯとの激戦……アブドゥルは「肉の芽」に操られてしまうのかッ!?

第38話　星のアザを持つ男

対戦格闘　VS　邪悪の化身DIO

復讐に燃える誇り高き騎士の誓い

ポルナレフとＤＩＯの戦いだッ！　この戦いのあと、彼はＤＩＯに「肉の芽」を植え付けられ、承太郎たちを狙うことに。

▲これは、ポルナレフがシンガポールで承太郎たちと出会う１年前の話。

第37話　DIOの呪縛

対戦格闘　VS　邪悪の化身DIO

DIOのカリスマに魅了された少年

花京院はエジプトを旅行している途中、ＤＩＯと遭遇。その後「肉の芽」によって、ＤＩＯの下僕へと引き込まれてしまう。

▲エジプト旅行の途中、花京院は、部下としての力をＤＩＯに試されていたッ！

第39話　DIOを撃つ!?

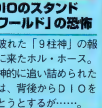
対戦格闘　VS　邪悪の化身DIO

DIOのスタンド「ワールド」の恐怖

破れた「９柱神」の報告に来たホル・ホース。精神的に追い詰められた彼は、背後からＤＩＯを撃とうとするが……。

▲このときのホル・ホースは１人。Ｊ・ガイルを呼ぶ技などは使えないぞ。

ついに全モードの詳細が明らかに！

モードメニュー画面の「？？？？」の部分に隠されていた、2つのモードの出現条件を公開。2つとも「ジョジョ」ファン必見の内容が満載なのだ！

BOOKモード

オマケ要素がギッシリのお楽しみモードだッ!!

BOOKモードは、SSMでＪＰを250以上ためるか、アーケードモードをクリア（どのキャラでも可）すると出現する。ミニゲーム、エンディングシアター、タロット占いなど、プレイヤーを楽しませてくれる、さまざまな要素が詰まったモードなので絶対必見だぞ。

タロット占い

▲カードでキミの運勢を占う。なかにはイカしたメッセージも!?

ミニゲーム

◀SSMのミニゲームが、いつでも別バージョンでプレイできるのだ。

エンディングシアター

◀アーケードモードで一度クリアしたキャラのエンディングを、いつでも自由に観賞できる。

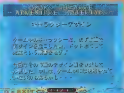
GALLERYモード

レア画像が閲覧可能!!

ゲーム中に登場するキャラクターの線画やレアなイラストなどが観賞できるモード。なお、このモードは、ＪＰを450以上ためた時点で出現する。

ステージデザイン

▲戦いの舞台となっているステージのラフデッサンが見られる。

キャラクターデザイン

▲登場キャラクターの線画を観賞できる。どんな絵かはキミの目で!!

ジョジョアビリティで入手できる隠し要素一覧

ＪＰをガンガンためて、以下のすべての隠し要素（項目）を出現させよう。

必要ポイント	出現する隠し項目	隠し項目が出現するモード
250 over	COMバトル〝タワーオブグレー〟	BOOK
300 over	ミニゲーム〝ストレングス〟	BOOK
350 over	隠しプレイヤーキャラ ラバーソール〝イエローテンパランス〟	ARCADE・VS・TRAINING
400 over	タロット占い	BOOK
450 over	エフェクトテスト	GALLERY
500 over	荒木飛呂彦先生　描き下ろし画像	GALLERY
550 over	ミニゲーム〝ジャスティス〟	BOOK
600 over	ミニゲーム〝ラバーズ〟	BOOK
650 over	ミニゲーム〝ザ・サン〟	BOOK
700 over	COMバトル〝デス13〟	BOOK
750 over	ミニゲーム〝ジャッジメント〟	BOOK
800 over	『ジョジョの奇妙な冒険』資料館 ステージデザイン	GALLERY
850 over	ミニゲーム〝ンドゥール〟	BOOK
900 over	サウンド・ボイステスト	BOOK
950 over	『ジョジョの奇妙な冒険』資料館 キャラクターデザイン	GALLERY
1000 over	隠しプレイヤーキャラ カーン〝アヌビス神〟	ARCADE・VS・TRAINING
1050 over	『ジョジョの奇妙な冒険』資料館 サウンドデザイン	GALLERY
1100 over	『ジョジョの奇妙な冒険』資料館 シークレットファイル	GALLERY
1150 over	ミニゲーム　J・ダービー（猫の2択）	BOOK
1200 over	ミニゲーム　J・ダービー（表面張力カップコインゲーム）	BOOK
1250 over	ミニゲーム　J・ダービー（限定カードポーカー）	BOOK
1300 over	隠しプレイヤーキャラ ホル・ホース＆ボインゴ	ARCADE・VS・TRAINING
1350 over	COMバトル　ペットショップ	BOOK
1400 over	ミニゲーム　ティナー・サックス	BOOK

ジョジョアビリティと隠し項目の関係とは？

1 一定量を超えると隠し項目出現！

ＳＳＭで取得した、ＪＰのポイント数に応じて、ＢＯＯＫモードやＧＡＬＬＥＲＹモードの項目がドンドン出現していく。左では、各項目を出現させるために必要なポイント数を紹介しているぞ。

2 JPをより多く取得するには!?

「敵からダメージを受けずに派手に素早く倒す」、または「原作のシーンを再現するようなフィニッシュを飾って倒す」と、多くのＪＰを取得できるぞ。

3 そして…さらなる隠し項目が……!?

これだけの隠し項目がありながら、実はまだ秘密の要素があるのだ。続報を待てッ!!!!

※コマンドは、すべてキャラが右向き時のものです。また、ボタン等の略称は、Ｐ.122の欄外を参照してください。

システム 攻略編

キャラの攻略に入る前に……まずこれだけは覚えておこう

『ジョジョ』で使用するボタンは、㊦・㊥・㊤の攻撃ボタンと、スタンドボタン（以下、Ⓢ）の合計４つ。ここでは、これらのボタンを使った基本技の数々を、本体のみ、スタンドのみ、そして本体＆スタンドの両方で使えるものの、３つに分けて紹介していくぞ。

▲スタンドモード時は、本体モード時に比べて攻撃力が高い。また、必殺技も若干、形などが変化する。

基本技コマンド説明

本体モード

【本体＆スタンド攻撃（コマンドは各キャラの必殺技で）】スタンドを使った必殺技を繰り出すと同時に、本体でも攻撃をする。本体モードの基本となる攻撃法だ。各スタンドの特徴を把握することが重要。

【回り込み（弱 中 強 ３つ同時押し）】相手の攻撃をよけつつ、間合いをつめることができる特殊行動。近距離で使えば相手の必殺技などを回避することができるぞ。

敵の背後へ回り込め

▲敵の攻撃をすり抜けつつ移動できる「回り込み」。ただし、投げ技には弱いので注意。

スタンドモード

【スタンドラッシュ（弱→中→強の順に攻撃ボタンをタイミングよく押す）】スタンド攻撃の連続技。ジャンプ攻撃からこの「スタンドラッシュ」を出せば、相手を画面端に追い込むことができるぞ。また、通常ではダッシュ攻撃から「スタンドラッシュ」につなげることはできないが、いったん本体モードでダッシュし始めてから㊦とⓈを同時に押せば（スタンドを出すと同時に、ラッシュにつなげる１発目の㊦を出せば）、「スタンドラッシュ」としてつなげることができるぞ。

【２段ジャンプ（ジャンプ中に➡↖or⬆or↗）】空中で２段ジャンプができる。２段目のジャンプ方向を１段目と変化させることで、トリッキーな飛び方も可能。

共通

【アドバンシングガード（ガード中に弱 中 強３つ同時押し）】攻撃してきた相手を押し返し、一定の間合いを取ることができる。相手の必殺技をガードしたときの、体力＆スタンドゲージの消費を防ぐことができる。

【ガードキャンセル（ガード中に⬇↘➡＋攻撃ボタン）】ガード状態から反撃する。相手の「スタンドラッシュ」などの攻撃の出鼻をくじいて戦いの流れを変えられる。

【タンデムアタック（⬇↙⬅＋Ｓ［ここで、Ⓢボタンは押し続けたまま、ほかの技を入力］、Ⓢを離すと入力した技が発動する）】攻撃の内容をスタンドにプログラムして、連続攻撃を出す。挟み撃ち攻撃も可能！

【受け身（飛ばされたあと、攻撃ボタン２つ同時押し）】押すボタンの組み合わせで、受け身の効果は変化する。空中に飛ばされているときに入力することが重要。

基本操作を覚えたら…次のページへ行けッ!

キャラクター別攻略編

PS版で登場する5体の新キャラを徹底対戦攻略だッ！

攻略後半戦はおなじみの対戦攻略。マライアをはじめとした、５体の新キャラの技解説と効果的な〝動かし方〟を紹介しよう。また、アーケード版『未来への遺産』で、彼らを使おうと思っている人も応用できるぞ。必見！

マライア

スタンド攻撃を相手に何回ヒットさせるかがカギ!!

素早さはあるが、ほかのキャラと比べるとパワー不足の感があるマライア。そのパワーを補うためには、相手にスタンド攻撃（特殊技）をヒットさせる必要があるのだ。このスタンド攻撃「バステトの磁力」は、ヒットさせた回数（ガードは無効）で、相手の磁力がMAX８段階まで上昇し、各必殺技が以下のような影響を受ける。「コレクション」…速度が上昇、「グンバツの脚」…有効範囲の拡大、「感電黒コゲ」…速度＆ヒット数上昇、「アイアン～」…ヒット数上昇、「何想像して～」…ヒット数上昇、といった具合だ。とくに「グンバツの脚」は、初期状態では相手とキャラ２人分離れただけで、有効範囲外になってしまう（MAX時は端～端でも発動する）。「グンバツの脚」はコンボの起点となる技だけに、なるべく早い時点で強化しておきたい。ただ、スタンド攻撃はコンボとしては成立しない。例えば、ジャンプ攻撃キャンセルやスカしジャンプをして空中で出す、相手を空対空で撃墜し相手がとる受け身に合わせてスタンド攻撃を置いておく、しゃがみ(強)キャンセルで出して相手の起き上がりに重ねる……など、当て方にはひと工夫が必要だ。こうして相手に磁力を蓄積させたら、もうマライアのペース。遠距離から「コレクション」を連発し、相手が固まったら、「感電黒コゲ」や「グンバツの脚」を盾に攻め込もう。これらがヒットした場合は、右にあるようなオススメコンボなどを狙うのもいいぞ。接近手段としては、攻撃判定が出っ放しのジャンプ(弱)or㊥、またはダッシュ(弱)などが強い。そして、相手に密着したら、マライアの特殊コンビネーションで攻めを継続。このコンビネーションには、A：(弱)×３（２→３発目はつながらない）と、B：しゃがみ(弱)×３（３ヒット、３発目はダウンの効果あり）の２種類がある。主に使うのはBのほうで、３発目にキャンセルをかけて、「コレクション」や「感電黒コゲ」を出せば攻めを継続できるぞ。つかず離れず、少しづつでも相手の体力を削っていくのだ。

▲マライアは全体的に必殺技の出が遅い。できるだけ、相手と離れた距離から使うように心がけること。

▲マライアには、←＋㊥と、↘＋(攻)の２種類の特殊技がある。とくに後者は相手を浮かせられるので活用せよ。

	技　名	コマンド	備　考
必殺技	コレクション	↓↘→＋(攻)	空中可
必殺技	グンバツの脚	↓↙←＋(攻)	——
必殺技	感電黒コゲ	→↓↘＋(攻)	——
スーパーコンボ	アイアンクラッシュ	↓↙←＋(攻)(攻)	——
スーパーコンボ	何想像してんのさ	↓↘→＋(攻)(攻)	空中可
特殊技	バステトの磁力	Ⓢ	空中可

● オススメコンボ ●

①グンバツの脚（ヒット）→感電黒コゲ→㊥×3→（コレクション→㊥→グンバツの脚→㊥→）アイアンクラッシュ　※（　）内は磁力レベルMAX時
②(弱)→しゃがみ㊥　③(弱)→↘＋(弱)

ホル・ホース

多彩な飛び道具を使い分けて相手の動きを封じよう！

飛び道具だらけのホル・ホース。遠距離から飛び道具＆(強)「ハングドマン」を使い分けているだけでも、相手はけっこうイヤなもの。ただ、読まれてしまうと、AGや回り込みで近づかれて反撃を受けるし、正直なところ、ただ遠目から撃つだけになってしまう〝シューティングモード〟は、対戦していてもあまりおもしろいとはいえない（この辺はプレイヤーの好みにもよるが……）。そこで自ら攻め込むことも考えてみると……接近戦の起点となるのが、しゃがみ(強)（スライディング）、ジャンプ(強)、ダッシュ攻撃などだ。とくにスライディングは、かなりの長い距離を滑るうえに、めり込まなければスキは少ない。おまけにキャンセルもできるので、もっとも多用することになる。ガードされてしまったら、(弱)「ハングドマン」や「J・ガイルのだんな！」を出せば、ヒットorガードにかかわらず、再びジャンプ攻撃やスライディングで攻めを続行できる。(強)キックは長く判定も強いが、素で跳び込むだけでなく、キャンセルしてから空中「J・ガイル～」を出してみるのも有効。「J・ガイル～」がヒットすれば、地上でコンボを狙えるぞ。ダッシュ攻撃で使うのは、ダッシュ(弱)と(強)。ダッシュ(弱)は出が早く、連打も効く。ペチペチと当てて、相手の動きを封じていこう。ダッシュ(強)は、当てやすい技ではないが、当たった場合には相手が高く浮いてくれるので、「J・ガイル～」（連続技）や、相手の受け身にあわせて「ぶちまけろッ！」を狙ってみよう。また、相手が受け身をとらなければ、㊥「ハングドマン」で着地を拾うこともできるぞ。ほかにも、モーションの大きさを逆手にとって、空キャンセルで各種必殺技を出すのも幻惑性が高くていい。このホル・ホースはコンボが苦手な単発キャラ。その反面、攻めのバリエーションは、非常に豊富だ。スライディングを中心に、追い打ちスパコン（①のコンボなど）で大ダメージ確定の「ハングドマン」を当てることを、常に考えて戦っていこう。

▲謎の技、←＋㊥。相手の足払いをスカせるが、こっちのキックも当たらない（笑）。対空に使えないことも……。

▲スキが少なく攻守ともに使える「J・ガイル～」。跳んだら撃っておこう。

	技　名	コマンド	備　考
必殺技	ハジキだッ！	↓↘→＋(攻)	——
必殺技	J・ガイルのだんな！	→↓↘＋(攻)	空中可
必殺技	ハングドマン	↓↙←＋(攻)	——
スーパーコンボ	ぶちまけろッ！	↓↘→＋(攻)(攻)	空中可
スーパーコンボ	最強のコンビ（吊られた男）	↓↙←＋(攻)(攻)	——
スーパーコンボ	弾丸の軌道	←↓↙＋(攻)(攻)	✚で軌道変化
特殊技	皇帝ッ（エンペラーッ）	Ⓢ	空中可、✚で軌道変化

● オススメコンボ ●

①ハングドマン→最強のコンビ→ぶちまけろッ！　②(強)→ぶちまけろッ！（承太郎＆ヴァニラ・アイスには入らない）
③しゃがみ(強)→しゃがみ(強)

ボタン＆技表記説明　【(弱)、㊥、(強)】各攻撃ボタン　【Ⓢ】スタンドボタン　【(攻)】(弱)㊥(強)の攻撃ボタン（のうちどれでも）をあらわす　【AG】アドバンシングガード　【(攻)(攻)】(弱)㊥(強)のうち２つを同時に押す、という意味。【(攻)・(攻)】(弱)㊥(強)のうち２つを順番に押す、という意味。

アヌビス二刀流

ポルナレフ

本体とスタンドとの連携攻撃が攻めのポイント！

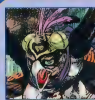
扱いやすい技が多く、スタンド攻撃を織り交ぜた連携攻撃が強い。スタンド出現技は、通常技をキャンセルすることが可能で連続技にもなる。また、✚との組み合わせで技が変化するので、うまく使い分けていこう。基本的には、ジャンプ中→(下降中に)Ⓢ→中→Ⓢと流れるように攻めるといい。必殺技は「鬼連斬」と「達人二刀流」の2つがオススメ。「鬼連斬」は、追加入力技が下段（⬇↘➡+攻）と中段（⬇↙⬅+攻）の2択になるので、相手のガードをゆさぶるのに便利。「達人二刀流」は出が早く、強と中は相手を浮かせることが可能だ。スパコンは威力が高い「絶対に負けんのだッ」を使おう。技の発生時は全身無敵なうえに、その時間も長いので、相手の攻撃に合わせて出せば高い確率で当てられるはずだ。

▲「達人二刀流」は強で出せば、かなりのダメージを与えることができる。

◀「絶対に〜」で飛び道具を回避！　このあと、確実に技がヒットするぞ。

	技名	コマンド	備考
必殺技	憶えたッ！	⬇↙⬅+攻	攻撃を学習する
	達人二刀流	➡⬇↘+攻	――
	鬼連斬	⬇↘➡+攻	⬇↘➡or⬇↙⬅+攻（追加入力）
スーパーコンボ	ダメ押しと言うやつだッ	⬇↘➡+攻攻	――
	絶対に負けんのだッ	⬇↙⬅+攻攻	――
	チャリオッツスピット	⬇↘➡+Ⓢ	――
特殊技	一度憶えた技を斬り返す	ガード中に攻	――
	スタンド出現技	(✚+)Ⓢ	

オススメコンボ

❶ダッシュ強→ダメ押しと言うやつだッor絶対に負けンのだッ　❷弱→弱→しゃがみ中→鬼連斬(追加入力)or達人二刀流

ペットショップ

空中からの多彩な攻撃で相手を翻弄しつつ戦え！

ペットショップの最大の特徴といえば、飛空能力があること。✚⬆を押し続けることで、常に空を飛ぶことができる。この利点を生かし、「アイスバレット」や「フリーゾン」を主軸に、上空から攻めるのがベストだ。攻撃パターンが単調にならないよう、「アイスブレイド」などの技も織り交ぜよう。また、ペットショップは「デスフリーズ」からの連続技が強力。この技は追加コマンド入力後、攻連打でヒット数が増加する。さらに技が終わったあとに相手が浮くので、「アイスバレット」や「ギガフリーゾン」などで追い打ちしよう。画面端なら「番鳥の猛攻」でもOK。しゃがみ強→「デスフリーズ」という連携で、常にそのチャンスを狙っていくといい。なお、空中ダッシュ中に✚⬆or⬇を押すと、角度を変えることが可能。奇襲攻撃にはもってこいなので、うまく使おう。ダッシュ強→「アイスバレット」を繰り返すだけでも有利に戦える。

▲飛び込んできた相手は、強で迎撃！　相手を近寄らせるな。

◀「アイスバレット」は判定が強いので、相手の攻撃を潰すこともできる。有効に使おう。

	技名	コマンド	備考
必殺技	アイスバレット	⬇↘➡+攻	空中可
	アイスィクルピック	攻をタメて離す	空中可
	アイスブレイド	⬇↙⬅+攻	空中可
スーパーコンボ	ギガフリーゾン	⬇↘➡+攻攻	空中可
	デスペナルティ	⬇↙⬅+攻攻	空中可
	番鳥の猛攻	弱・弱・➡・中・強	空中可
特殊技	キルフリーズ	Ⓢ	空中可
	フリーゾン	⬅↙⬇↘➡+Ⓢ	空中可
	デスフリーズ	しゃがんでⓈ	⬇↘➡+Ⓢ（追加入力）

オススメコンボ

❶デスフリーズ(追加入力)→デスペナルティ
❷しゃがみ強→アイスブレイド→アイスバレット
❸しゃがみ強→デスフリーズ

ヴァニラ・アイス

ダッシュや急降下を使ったトリッキーな空中攻撃でKO！

本体モードでは、もっともリーチのある中を主軸として戦う。常に中がヒットするぐらいの間合いで、ジャンプ強からの❶の連続技を狙っていこう。対空技としては、スタンドモード（以下、Sモード）の中が有効（本体モード時からでも、Ⓢ中同時押しで出せる）。そこから「サークルローカス」へつなぐこともできるのだ。また、ヴァニラ・アイスは本体モード時とSモード時でジャンプ後の軌道が大きく違う。Sモードでは空中ダッシュが可能（攻撃を出すまでは何度でもダッシュOK）なので、空中ダッシュ攻撃と「ダークスペース」などを組み合わせた変幻自在の空中攻撃が有効だ。さらに本体モードのジャンプの下降中（Sモードは上昇中）にⓈを押すと急降下が可能。これを利用して❷の連続技を狙ってもいい。

▲➡+強は中段技。基本的な技と一緒に組み合わせて狙っていこう。

◀「マッドネススォロウ」は、ボタンの組み合わせで攻撃方法が変化する。

	技名	コマンド	備考
必殺技	ダークスペース	⬇↘➡+攻	空中可、Sモード時は追加入力可
	バラまいてやる	⬅⬇↙+攻	Sモードのみ使用可
	クリームッ！	⬇↙⬅+攻	――
スーパーコンボ	吹っ飛ばしてやる	⬇タメ⬆+攻	Sモードのみ使用可
	ド畜生がッ！	⬇↘➡+攻攻	攻タメでガード不可に
	マッドネススォロウ	⬇↙⬅+攻攻	スパコンゲージ2消費
特殊技	サークルローカス	➡⬇↘+攻攻	Sモードのみ使用可
	スタンド出現技	⬇↘➡+Ⓢ	本体モードのみ使用可

オススメコンボ

❶ジャンプ強→しゃがみ弱×2→中→クリームッ！→➡+強　❷(Sモードで)ダッシュジャンプⓈ(本体モードへ)+(下降中に)強→しゃがみⓈ強(Sモードへ)+弱+中+強

ジョジョの奇妙な冒険

サイレントボマー

初心者から上級者まで、すべての人に役立つテクニック集&ステージ攻略法をお届け！

10/28 ACT	▶¥5,800 ▶バンダイ
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可

『サイレントボマー』攻略第1弾！　とゆーわけで、今回はミッション5までを攻略してます。ちなみに、このゲームは全14ミッションとボリュームたっぷり。もちろん、次号以降でも先のステージを攻略していくので、参考にしてくださいね。ところで話は変わりますが、本編で「Dチップ」というアイテムを入手すると、VSモードで使用できるキャラが増えます。ボスキャラなども使え、盛り上がることうけあい！　ぜひ、1度は遊んでみましょう。（小岩）

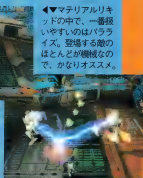
基礎テクニック&ミッション1～5までの攻略法を伝授

この『サイレントボマー』は、数あるACTの中でもかなり難度が高い部類に入る。初心者はもちろん、ゲーム慣れしている人も苦労していることだろう。そこで、今回はこの本格派ACTを徹底攻略!!　まず、最初に基本テクニックをおさらいし、そのあとステージ1～5までの攻略法をポイントごとに詳しく解説していくぞ。すみずみまでチェックだ！

▼▶何事も基本が大事。まずは操作法をマスターしよう！

▶ステージ攻略では効率のいいクリア方法を伝授。

POINT 1 マテリアルリキッドを使いこなそう!!

マテリアルリキッドは全3種類。ナパームは、昆虫などの生物に対して威力が高く、パラライズは機械系の敵の動きを止めることが可能。グラビティは、周囲の敵を引き込んでダメージを与えるため、動きの素早い敵に有効だ。これらのアイテムは、スタックすることによって効果の持続時間が長くなることを覚えておこう。また、各ステージの障害物は必ず破壊するようにして、できるだけ多くのマテリアルリキッドを集めておくことも重要だぞ。

◀▼マテリアルリキッドの中で、一番扱いやすいのはパラライズ。登場する敵のほとんどが機械なので、かなりオススメ。

POINT 2 ロックオン&スタックの有効な使い方

本来、ロックオンは照準を合わせた敵に向かってボムを射出する。しかし、ロックオンしていない状態でも正面にボムを射出することは可能だ。これを利用すれば、敵をロックオンしなくても、遠く離れた敵や障害物を破壊することができるぞ。また、ボムは一部の敵弾を消滅させることも可能。ボムをスタックしたり、並べてセットして爆発させれば盾代わりに使うこともできるのだ。うまく活用してみよう。

◀▼どちらのテクニックも超重要！　この2つを覚えておけば先のステージでも楽に戦えるぞ。練習あるのみ！

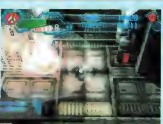
POINT 3 ステージの特徴に合わせてE-UINTをカスタマイズ!!

E－UNITは、メニュー画面でいつでもカスタマイズすることができる。敵の数が多ければボムの設置数を、攻撃が当たりにくい敵はロックオンの射程をレベルアップさせて攻撃する、といった具合に状況に応じて臨機応変にカスタマイズしよう。そのためにも、ステージごとにマップをすみずみまで探索してEチップを回収することが大切だ。

▲破壊できそうな障害物は、すべて爆破！　1つたりとも見逃すな。

◀基本的には、バランスよくレベルアップさせるといいだろう。

MISSION1 まずは腕試し！　基本テクニックを駆使して敵を倒せ

このミッションでは、ターゲットの対空砲台をすべて破壊すると奥のマップへ進めるようになる。そこにはボスが待っているので、気を引き締めて挑もう。また、マップ上には障害物が数多く配置されているので、必ず破壊し、すべてのアイテムを回収すること。

▲ビームゲートは、両脇の発生装置を破壊すれば突破できるぞ。

◀このボックスを破壊すると、中からアイテムが出現。全ステージ共通なので、覚えておこう。

ターゲットをすべて破壊せよ！

マップには全部で11台の対空砲台が設置されている。どの砲台の周りにもザコや小型砲台があるので、先にそちらを倒してから砲台を破壊しよう。また、破壊したときに爆発に巻き込まれないように、少し離れた場所から攻撃するといいぞ。

▶これがこのステージのターゲット。いずれもボム4発で破壊することが可能だ。

ボス戦はこうやって戦おう

ボスはレーザーやミサイルなどの武器で攻撃してくる。また、バリアを張っている間は、ダメージを与えることができないので注意。バリアを張った状態で体当たりしてくる場合もあるので、ボスの動きをしっかり観察しよう。

▲▶ボスの周囲を回りながら攻撃!!　ボスが体当たりの態勢に入ったら、バーストドライブで距離をとろう。

MISSION 2 ボス2連戦に備えて、体力を温存すべし！

このミッションは非常に狭く、さらに最初のマップをクリアするとすぐに中ボス戦に突入するので、体力を温存する意味でもザコは無視してしまうのが得策といえる。そして、中ボス戦後、マップをさらに奥へ進むとボスが登場する。このボスはかなり手強いので、全力で戦おう！

◀▲障害物を破壊してアイテムを回収したら、奥へ進もう。するとイベントが発生して、その直後に中ボス戦が始まるぞ。

ハードシェル部隊との効率のいい戦い方

3体並んだハードシェルの内、中央の敵（黄色）を倒せばOK。パラライズで動きを封じ、スタックで一気に倒してしまおう。なお、中ボスの左右にいる敵は、倒しても何度でも復活するぞ。

◀[illegible]意しつつ戦おう。

周りのザコを倒してからボスとの一騎打ちだ！

ボスの周りには、ザコを無限に出現させる装置が6つも設置されている。この装置を先に破壊しておけば、ボスとの戦いが楽になるぞ。ちなみに、砲台は無限に復活するので、無視しよう。

◀ボスの[illegible]こと。

MISSION 3 ボムの設置数をレベルUPアイテムを温存して戦え！

ボス戦がない代わりにマップが広く、敵の数が非常に多い。とくに大型兵器はバリアを使うため、かなりやっかい。そのほかにも耐久力の高い敵が多いので、ボムの設置数をレベルアップさせ、スタックで一気に倒そう。また、マテリアルリキッドは使わずに、温存しておくこと。

◀▲敵は障害物を破壊したときの爆発に巻き込めば、楽に倒すことができる。ザコをロックオンして、誘爆させるのも1つの手だ。

エネルギーコンデンサをすべて破壊！

ターゲットとなるエネルギーコンデンサの数は、全部で19。これをすべて破壊しない限り、クリアすることはできないぞ。数が多いだけに見逃がしがちなので、気を付けること。また、ターゲットの周りには、いくつもの砲台が設置されていて、中には誘導弾で攻撃してくるものも。それらの砲台を先に倒してからターゲットを破壊することをオススメするぞ。

▲▶画面左上に表示されるターゲットの残り数を参考にして、ターゲットを[illegible]しながら先に進んでいこう。

◀ターゲット[illegible]

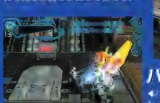
MISSION 4 敵の防御網を突破し、ハードシェルを破壊せよ！

マップは4つの階層に分かれている。各階層ごとにターゲットを含むすべてのハードシェルを倒すと、リフトが稼働して、次の階層へ進めるようになるぞ。最深部ではミッション2で登場した中ボスが登場するので、アイテムを温存しておくように。

◀こんなところにもターゲットが隠されているぞ。

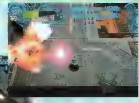
ハードシェル部隊を撃滅せよ！

ハードシェルは射撃タイプと白兵タイプ、盾を装備した白兵タイプの3つがある。それぞれ攻撃方法が違うので、特徴に合わせて戦う必要がある。とくに、盾を装備したタイプは盾でボムを防ぐので、ロックオンは不可能。地面にボムをセットして攻撃しよう。また、この敵はボスでも登場するので、真っ先に倒しておこう。なお、ボス戦は3体のうち中央の1体を倒せば勝つことができるぞ。

◀▲ハードシェルは[illegible]

パラライズが有効！

◀パラライズで動きを封じ、スタックで倒すのがもっとも理想的。グラビティで敵を1か所にまとめて[illegible]

MISSION 5 不時着した揚陸艇の救助に向かえ！

このミッションは、とにかく敵の数が多く、小型の飛空艇や移動型の砲台などのザコが次々と襲ってくる。しかも、無限に出現するので、無視してしまうのが一番。また、誘導弾で攻撃してくる敵もいるので、バーストドライブで回避しよう。

▲誘導弾で攻撃してくる砲台は真っ先に倒すのが吉。
◀障害物の中からアイテムを回収するのも忘れずに。

敵を倒して道を切り開くのだ!!

マップにはいくつものエレベーターがあり、これに乗って先へ進むことができる。ただし、エレベーターは大型の戦闘機（右写真参照）を倒さないと起動しないぞ。エレベーターがある場所に着くと、戦闘機が出現するので、すばやく倒そう。その際は、パラライズで動きを封じるのが得策。

◀耐久力が高いので、スタックで攻撃しよう。

敵の集中攻撃から揚陸艇を守り抜け！

ゴール地点から右に向かって進むと揚陸艇がある。この場所に着いた時点から敵が揚陸艇を攻撃し始めるぞ。揚陸艇の左側からはハードシェルが、右側からは大型の戦闘機が出現するので、すばやく倒そう。敵を一定数倒すと出現しなくなるので、あとはゴール地点まで一直線だ！

▼揚陸艇のシールドが0になるとゲームオーバーになってしまう。

サイキックフォース2

隠しキャラ出現条件、強くなるための必須テクニック、オススメ連続技と内容充実の2ページだ!!

発売中 FTG ▶¥5,800 ▶タイトー ▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

オレは自他ともに認める「青毛野郎」なので、当然使用キャラはパティ……ではなくて、マイトです。そのかわり前作『PF』の使用キャラはもちろんソニア……ではなくて、やっぱりバーンを使ってました。なんだよ青毛とは全然関係ないぞオイ。だって主人公キャラって強くてカッコいいんだも〜ん。でも遊んでておもしろいのは、エミリオとかパティなんかです。「設置する」超能力の存在がいいですね。（青毛野郎）

隠しキャラ出現方法と必勝テクを紹介!!

アーケード版『2012』をベースにいくつもの新要素を追加した、まさに集大成といえるこの『PF2』。今回はその新要素の目玉ともいうべき、隠しキャラの出現方法を大紹介するぞ。オススメ連続技もあわせて掲載しているので、そちらもチェックしてほしい。また対戦指南では、2P対戦で差がつく重要テクニックを伝授！　友だちになかなか勝てず悔しい思いをしている人は必見だ!!

▲キャラの復活は、前作から遊んでいるプレイヤーにとってウレシイ追加点。

CHECK 自然のサドンデス!

一瞬の判断が勝敗を決める!!

制限時間内に勝負がつかなかった場合、サドンデスに突入する。周囲の壁がせまくなり、お互いのライフゲージが0%の状態で戦うことになるのだ。そのため、いきなりバリアガードを張る、効果範囲の広い攻撃（ソニアのテラディスチャージなど）を出すといった行動が有効になるぞ。

▶一撃で勝負がつくため、逆転も可能。

ワンランク上を目指す 『サイキックフォース2』対戦指南

ここでは知っていると対戦で差がつく重要テクニックを教えるぞ。しっかり読んで友だちを圧倒するのだ！

このゲームは、攻め側が圧倒的有利に勝負を進めることができる。というのも、ゲージを使用しない通常ガードでは、超能力技を防ぐことができないから。だからといってバリアガードに頼り続けていれば、いずれサイコゲージが尽きて、防御どころか攻撃に転じることもできなくなってしまう。そこで今回は、流れをこちらに引き込みやすい(=攻撃につなげやすい)テクニックを伝授しよう。攻撃のチャンスを増やすことは、そのまま勝利に直結する。この記事を参考に、いかにして相手を叩きのめすかを考えてみよう。勝利への第一歩は、ここから始まるのだ！

▲相手の動きを読み、ときには大胆に攻めることも重要だぞ！

バリアガードの利用法

弾き飛ばして硬直を狙え！

バリアガードは、バリアブレイク以外のすべての攻撃を防ぐことができる重要な防御技だが、ここでは逆に、攻撃にからめたバリアガードの利用法を紹介しよう。このバリアガード、バリア自体に攻撃力はないが、接触した相手を弾き飛ばす性質を持っている。弾き飛ばされると、相手は一瞬硬直状態になるぞ。ダッシュなどで接近してくる相手に合わせてバリアガードを出し、弾き飛ばしてから、硬直中を狙ってやろう。

バリアガード
✚キー1回転

◀スライドダッシュを多用する相手にも有効。

ダウン回復

✚キー連打ですばやく回復！

ダウンした場合は、✚キーを左右にすばやく繰り返し入力し、ダウン回復するようつとめよう。通常より短い時間でダウン状態から回復することができるので、相手にサイコゲージ回復の余裕を与えたりせずにすむのだ。また、壁に叩きつけられた場合も、同じ方法で硬直時間を短縮できるぞ。ただし、超能力技で叩きつけられた場合は短縮できないので注意が必要。回避バリアを試みるか、連続技の失敗を祈ろう。

ダウン回復
ダウン中に✚キー左右を交互に連打

◀相手に自由な時間を与えないようにしよう。

技の先行入力

切れ目のない動きが可能に！

このゲームで有効なテクニックの1つに、先行入力がある。あらかじめコマンドを入力しておくと、実行中のアクションが終了すると同時に、入力しておいた次のアクションが続けて実行されるのだ。ダッシュ中に超能力技やつかみ技のコマンドを入力しておけば、ダッシュ終了直後、すぐに技を発動させられる。攻撃をかわしつつ反撃できるぞ。

▲▶技を出せば必ずスキができる。そこを狙うためのテクだ。

装着技を使いこなせ!!

戦いの幅が広がるぞ!!

マイトのサンダーブレイクをはじめとする、装着系超能力技。これらには移動力アップや、ほかの超能力技の性能向上などの直接的な効果のほか、装着するだけで相手にプレッシャーを与えるという効果もある。ただし、どの技も発動時には大きなスキがあるので、装着を狙うのは相手のダウン中や、弱ショットでけん制したあとなどにしよう。

▲▶相手は装着を解除しようと接近しがち。カウンターを狙え。

ハイパーチャージの活用

諸刃の剣も使い方しだい

ライフの上限を減らし、かわりにサイコゲージの上限を増やす行動。ライフ減少の危険はあるものの、攻撃力の上昇、超能力技の連続使用など利点は多い。また、相手にこちらのアクティブな行動を印象づけられるので、逆に慎重な行動を取って裏をかくのも有効だ。

ハイパーチャージ
○、△、◎同時押し＋✚キー1回転

▲▶イキナリ強力な連続技を出したい場合に使おう。

これで隠しキャラも私のものなのですよ

隠しキャラの出現条件を一挙大公開だ!!

『PF2』には、一定の条件を満たすことで使用可能になるキャラが、全部で6人いるぞ。右の表に書かれた条件（※）を確認して、すべてのキャラを選択可能にするべくがんばってプレイしてみよう。キャラによって出現条件はそれぞれ違うが、どの場合も難易度設定やコンティニュー回数には制限がないぞ。また、アーケードモードかストーリーモードをクリアすると、クリアしたキャラの3Pカラーが使用できる。そして、3Pカラーが使える状態でもう一度クリアすると、今度は4Pカラーが使用可能になるのだ。

隠しキャラ出現条件一覧

キャラ	出現条件
バーン	アーケードモードを8分以内にクリアするか、プレイ時間が14時間を超えると使用可能に。ラウンド数は2セット以上の設定で有効
キース	アーケードモードを全キャラ（隠しキャラ以外）クリアか、プレイ時間が12時間を超えると使用可能。ラウンド数は2セット以上で有効
ウォン	ストーリーモードを全キャラ（隠しキャラ以外）クリアか、プレイ時間が6時間を超えると使用可能に。ラウンド数に制限はなし
ソニア	ストーリーモードを上記3キャラと通常キャラの計13人クリアかプレイ時間が18時間を超えると使用可能に。ラウンド数に制限なし
ブラド	アーケードモードをソニアと同条件でクリアするか、プレイ時間が20時間を超えると使用可能に。ラウンド数は2セット以上で有効
玄真	サバイバルモードをクリアするか、プレイ時間が16時間を超えると使用可能になる。難易度などの設定には制限なし

CHECK 3P、4Pカラーの選び方

3P、4Pカラーを選ぶには、キャラ選択画面でそれぞれ◎ボタンかスタートボタンを押してキャラを選べばいいぞ。

▲当然、隠しキャラにも4つのプレイヤーカラーがある。

全隠しキャラ オススメ連続技徹底解析

前回に続き、今回は隠しキャラの連続技を掲載。弱攻撃から確実につながる実戦向きのコンビネーションだぞ！

ここがテメエの火葬場だ!! 炎 バーン

強力な連続技で一気にたたみかけろ!!

バーンの連続技は壁を利用すれば、装着系のノヴァフレア以外、どの超能力技もつなげることができる。相手との距離やゲージ残量を考慮して最適な技を選択しよう。ちなみに、もっともオススメなのはバーストエンド。威力だけならゴッドフェニックスを使用したほうが上だが、ゲージを90%も消費してしまう。ゲージ消費量と威力のバランスから、バーストをオススメする。

◀距離によっては届かないので注意が必要だぞ。

オススメ連続技 弱→弱→強→（壁）→バーストエンド

キミの動きは見切ったよ 氷 キース

フリジットスピアーで追加ダメージを狙え!

ブリザードトゥースは、キースの持つ超能力技の中でも最大の威力を誇る。しかし、90%もゲージを消費するので、壁硬直を利用してフリジットスピアーをつなげたほうが有効だ。この技は単発での威力はブリザードより劣るものの、ヒットしたあとに相手がこちらへ跳ね返る性質を持つ。そこに追い打ちを加えることができるので、結果的に大ダメージが期待できるぞ。

◀跳ね返ってきた相手にはフリジットスパインだ!!

オススメ連続技 弱→弱→強→（壁）→フリジットスピアー+α

誘おう、私の世界へ!! 時 ウォン

2つの飛び道具を上手に使い分けよう

連続技に組み込める超能力技は、強ショットか戒めの洗礼の2つ。戒めの洗礼のほうが高性能なので（追加入力を含めると威力が高く、ゲージの消費もそれほど大きくない）、連続技にはこちらを使っていこう。つかめる距離なら、つかみ技を仕掛けるのもいい。強ショットよりも大きいダメージを与えられる。また、完全な世界は相手のダウン中などに狙うようにしよう。

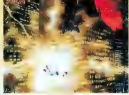
◀追加入力は確実に出せるようにしておこう。

オススメ連続技 弱→弱→強→（壁）→戒めの洗礼+追加入力

負けるわけにはいかない!! 電 ソニア

反撃覚悟のテラディスチャージで攻めろ!!

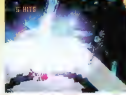
以下で紹介しているのが、ヒット数は途中で途切れるものの、相手が回避できない連続技。しかもヒット数が途切れてからの後半は、ダメージ補正もかからないぞ。また、相手がゲージを消費していてバリアガードできない場合、ダウンから回復したところへ続けてダメージを与えられることもある。技のスキが大きく反撃されやすいので、ライフの残量には常に気を配ろう。

◀特にPSYインパルスでの反撃には要注意。

オススメ連続技 弱→弱→強→（壁）→テラディスチャージ

もっともっと血をくれえぇぇぇ!! 重 ブラド

連続技はメガプレッシャーで大安定!!

連続技には、威力もありゲージの消費も少ないメガプレッシャーを使っていこう。また、アステロイドベルトを装着すれば、接近戦で相手にプレッシャーを与えられる。この状態でグラビティー∞を使うと、装着した"ゴミ"を吸い寄せ、大ダメージを与えられるぞ。ただし、これらは不確定要素が強い。やはりメガプレッシャーでの連続技を使い、確実に戦っていこう。

◀ゲージ消費が少ないので、手数で勝負だ!

オススメ連続技 弱→弱→強→（壁）→メガプレッシャー

お主の悪しき力、ワシが滅してくれよう 呪 玄真

兄弟子と比べるとちょっとキビシイかも……

降雷珠はヒット中に追加攻撃ができるので、強攻撃で追加ダメージを与えよう。これだけで呪縛殺の追加コマンドを最後まで入力したのと同程度のダメージを与えられるぞ。ただし密着状態でないと追加攻撃が間に合わないので注意が必要だ。ちなみに玄真は、玄信の主力技である金剛輪が使えない。そのうえ動きもやや遅いので、少ないチャンスを確実にモノにしていこう。

◀降雷珠ヒット中に◎ボタン連打で追加ダメージ。

オススメ連続技 弱→強→（壁）→降雷珠+α

※表内の「プレイ時間」は、プレイせずに放置しておくだけでも有効。ちなみにプレイ時間はメモリーカード内にセーブされるので、何回かに分けたプレイでもOK。また、各キャラの連続技で（壁）とあるのは、そのタイミングで相手を壁（結界）にたたきつけることを示します。

ARTDINK

CARNAG

DRAMATIC SIM

鋼鉄の遺伝子を継ぐ者たち。

叛乱の終結から5年。木星圏の統治権は地球連合に渡り、
一応の解決を見たかに思われた。しかし、争いの火は今もくすぶり続ける……
西暦2204年。戦いとドラマは舞台を火星に移し、再び始まる。
無人機動兵器OKEを指揮し、戦いに勝利することが君の任務だ。
装備と戦略を練り、戦いに震え、ドラマに興奮する。
鋼鉄の遺伝子を継承した、「ZEUSⅡ Carnage Heart」。
鋼の身体に、君の魂を注ぎ込め。

全30体のOKEが登場

前作で登場したOKEに加え、「二脚型」「多脚型」「車両型」「ホバー型」「飛行型」の新型OKEがそれぞれ1機ずつ追加。さらに新ユニットとして偵察用のOKE、ASE(Active Scout Engine)が「二脚型」「飛行型」で登場。全30体のOKEが戦いを繰り広げる。これらのOKEを活躍させるのはプレイヤーの腕次第です。

OKE ORIGINAL DESIGN by KOW YOKOYAMA

ドラマティックSFシミュレーション「ゼウスⅡ カルネージハート」
絶賛発売中/標準価格6,800円(税抜)

OKEの所有・入手

戦いの中でAP(OKEを購入・セットアップする資金)を稼ぎ、OKEを改造することができます。また、戦闘で敵のOKEを入手し、自分のOKEとして使用できます。しかし、ミッション中に失ったOKEは自動的に補充されることはありません。OKEをできる限り失わずに勝つ戦略が「ゼウスII カルネージハート」では重要なのです。

進軍ルートはプレイヤー次第

前作では上官の指令によって、戦地に派遣されましたが、今回は舞台となる火星クラウナン地区のマップをもとに進行ルートを自分で決定し、各所で発生するミッションをクリアしていきます。辺境ルートを進軍中に未知のOKEに遭遇することもあるかもしれません。

ソフトウェアチュートリアルの導入

前作「ZEUS」で好評だったハードウェアチュートリアルに加え「ゼウスII カルネージハート」では、新たにソフトウェアのチュートリアルを導入。高度なプログラミングを簡単に覚えることができます。

「ZEUS」のOKEデータが使用可能

前作「ZEUS」で作成したOKEデータのコンバート・使用が可能です。コンバートされたOKEは装備可能な武装を追加・変更されており、前作をやり込んだユーザーもさらなるカスタマイズが行えます。

下記店舗にて実施される"カルネージハート・ステーション"で「ゼウスII カルネージハート」のソフトをお買い上げの方に先着で「ゼウスII 特製メモリーカードケース」をプレゼントします。更に、ソフト購入時にお渡しするエントリーカードで"ZEUSII JAPAN CUP'99"に申し込めば「ゼウスII特製ピンズ」を差し上げます。

カルネージハート・ステーション実施店舗

店舗	電話番号
●秋田県	
アーク21秋田SATY店	0188-37-3000
カルチャーステーションヤマサ本荘	0184-23-3350
●岩手県	
マジカルガーデン水沢店	0197-22-2755
●東京都	
新星堂 Hyper POP 吉祥寺店	0422-22-2188
TVパニック赤羽店	03-3598-5288
TVパニック蒲田店	03-3734-6591
トップボーイ聖蹟桜ヶ丘店	042-337-2626
トップボーイ多摩カリヨン館店	042-389-0285
トップボーイ八王子店	0426-56-7310
トップボーイ府中三番館店	042-335-6226
マジカルガーデン武蔵村山店	042-561-0688
●神奈川県	
すみや MUSIC INN 横須賀佐原店	0468-33-6631
TVパニック鶴見駅前店	045-585-4338
トップボーイ大船店	0467-47-1111
トップボーイ港南台店	045-833-8778
トップボーイ相模原中央店	0427-69-0511
トップボーイ鶴見駅西口店	045-570-2131
トップボーイ戸塚西口店	045-861-1110
トップボーイ大和店	046-262-7654
メディアポリス大和店	0462-63-1510
●静岡県	
すみや MEDIA MAX 三島店	0559-81-8151
●愛知県	
アーク21春日井SATY店	0568-57-1728
グルーヴ! 高蔵寺店	0568-52-0607
ファミコンランド稲沢桜木店	0587-23-9128
ファミコンランド森本店	0586-24-2341
マジカル黒川店	052-915-7581
マジカルガーデン西尾店	0563-57-1561
マジカルガーデン平針店	052-808-3824
マジカルガーデン港店	052-384-4571
●岐阜県	
ファミコンランド ハッピーほづみ店	058-327-2778
マジカルステーション各務原店	0583-71-7900
●三重県	
マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
●京都府	
キタムラ福知山店	0773-24-4586
●大阪府	
紀伊國屋書店梅田本店ゲームコーナー	06-6372-5821
TVパニックあべの店	06-6627-7035
TVパニック高槻店	0726-83-0760
P'S SHOP羽曳野 AVパル	0729-56-5021
ワンダーパニック山田東店	06-6878-2911
●兵庫県	
TVパニック三宮店	078-391-0804
P'S SHOP但馬 ジャンボ西村	0796-92-1024
ビルフェロー アーク21ジェームス山SATY店	078-753-8666
●広島県	
ゲームアーク尾道店	0848-22-8300
ゲームアーク呉店	0823-26-7773
ゲームアーク東広島店	0824-24-9692
ゲームアーク福山三之丸店	0849-28-5166
ゲームアーク三原店	0848-62-0411
フタバ図書大竹店	08275-4-0302
フタバ図書紙屋町店	082-542-6882
フタバ図書呉駅店	0823-20-6371
フタバ図書ソフトピア海田店	082-820-0625
フタバ図書ソフトピア八本松店	0824-20-1128
フタバ図書ソフトピア広店	0823-73-1106
フタバ図書ソフトピア宮内店	0829-20-2180
フタバ図書沼田店	082-848-7432
フタバ図書東広島店	0824-22-1722
フタバ図書府中店	082-508-0577
フタバ図書MEGA祇園中筋店	082-830-0604
フタバ図書ラフォーレ店	082-294-0181
●岡山県	
P'S SHOP岡山 SEIWA	086-254-8396
●香川県	
P・BOYS国分寺店	0878-74-8732
●徳島県	
P'S SHOP徳島 コール徳島店	088-655-1210
●高知県	
マジカルガーデン高知店	088-885-1171
●福岡県	
アーク21大野城SATY店	092-572-2100
P'S SHOP天神 TERA	092-735-7100
●長崎県	
P'S SHOP佐世保 ハートプラザ	0956-26-4810
遊ING長崎店	0958-20-3341
●熊本県	
遊ING浜線店	096-379-4321

※プレゼント賞品はなくなり次第、終了とさせていただきます。

ZEUSII JAPAN CUP '99 開催決定!!

主催:(株)メディアワークス 電撃PlayStation編集部
協賛:(株)アートディンク

お問い合せ先 電撃PlayStation編集部 TEL.03-5281-5222 ※アートディンクホームページでも大会の詳細を掲載しております。URL http://www.artdink.co.jp/

ZEUSII Carnage Heart 公式攻略ガイド | 絶賛発売中/本体価格950円(税抜) 発行/(株)メディアワークス

ゼウスIIカルネージハート 詳解OKE読本 | 絶賛発売中/本体価格1,300円(税抜) 発行/(株)講談社

PS2向け開発者募集!

世界最先端の技術でNO.1になってください。
アートディンクには、あなたの新しいステージが用意されています。

業務内容:プレイステーション2対応ソフトの開発
募集条件:CまたはC++必須
以下の技術者を優遇:計算幾何学、MIMe・NURBS、DSPプログラミング、OpenGL、LightWave3Dプラグイン、PS全般
※募集に関するお問い合せは下記URLまたは043-299-7809 採用係までお願いいたします。

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

しかし、決してあきらめてはいけない。低い身長は高くしてやればいいのだ。「そんなことできるの？」なんて心配はいらない。43万人の受講者数を誇る『伸長法』講座では成長期を過ぎていても身長が伸びたという事例がたくさん報告されているのだ。

もしも、背があと5cm高かったら……それは決して叶わぬ夢ではない。ほんの少しの思い切りと簡単なトレーニングで足長の高身長を手に入れることはできるのだ。「無理だ」と思ったキミは今の身長のまま過ごせばいい。ただ、少しでも可能性を感じるのなら、案内書を取り寄せてみることをおススメする。今なら無料！右のハガキを出すだけでOKだ。

人、肩を抱こうとしたその時、ハプニングは起きました。なんと低伊賀氏が彼女の肩に手を回そうとすると届かないではありませんか。ムリに手を掛けようとしましたが、何かぶら下がっているようです。すれ違うカップルにクスクス笑われる様は涙を誘うものがあります。二人は盛り上がっていたときとは別の理由で顔を赤らめ、手をつなぐこともなく、そそくさと帰っていったそうな。

その後、彼女に何度連絡しても電話口に出てもらえない低伊賀氏。またしてもはかない恋で終わってしまったのでしょうか。

をかけました。「やあ、待ったかい？」ケンカには腕に覚えのない出貝氏でしたが、こう言うとたいがいは舌打ちして去っていくので今では常套手段です。言葉一つと威圧感ある大きな体で助けてくれた出貝氏に彼女が好意を抱かないはずがありません。名前と携帯の番号を交換すると、今度ぜひお礼を、と彼女のほうからデートの誘い。もちろん断る手はありません。約束をしたその日は別れました。また新しい恋の始まりかと今日も心を弾ませる出貝氏。どうやら、高身長の男性にはなにか特別の魅力があるようです。

結　論

- 高身長はトクなことが多い。
- 同じ顔なら高身長の方が高得点。
- 精神的に優越感に浸れる。
- 身長は伸ばせるが顔はそうは簡単に変わらない。

背が低くって何が悪い！

やっぱ男はハートでしょ？

背が低いっていうだけでガキっぽくみられたり、同級生や女のコにナメられたりするのは納得いかない。男の〝レベル〟を決定するのは身長の高さなんかじゃなくて、やっぱりハートでしょ。

でも現実は厳しい。だって実際、ルックスや能力が同じなら、女のコは背の高いほうを選んでいるのだから…

女性にモテない男性のタイプ！ワースト7

1位 しつこい人	4位 頭が悪い人
2位 不潔な人	5位 貧乏、ケチ
3位 背が低い人	6位 浮気する人
	7位 ブサイク

●「背が低い」は堂々3位に。意外にも顔や経済力は低ランク。高身長はやっぱりモテる。

松尾眞司　福島県（15歳）

150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。

兼子泰彦　北海道（20歳）

162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。

ケーススタディに学ぶ！（デート編）

世の中、カワイイ娘ほど目が肥えているもの。そんな女の子達の理想像は一体どんな男なのか？2人の実例からその真相を探ってみよう。

ケースA…低伊賀顔良（ひくいが　かおよし）

21歳、学生。自他ともに認めるビジュアルの持ち主なのに、ナゼかあまりモテない。どうしてかなあ。

低伊賀氏はキムタクばりのナイスなフェイスのわりにはあまりモテません。周りからはソッチ（男）系？とかいわれていますが、決してそうではありません。

昨日の合コンで首尾よく今日のデートにこぎつけました。この日の作戦は、フランス料理でムードとワインにほろ酔いした後は、夜景のきれいな公園でとどめというもの。予定通りコトが進み、すっかりいい雰囲気の二

ケースB…出貝　岳男（でかい　だけお）

24歳、工務店勤務。地位も金もなく顔も十人並みだが、女性には絶好調。そのヒミツは一体どこに？

一方、細身の体に身長は184cmとボディラインは完璧の出貝氏。顔は十人並みだし、トークが面白いというほどでもないのに不思議とモテます。この男の魅力はどこにあるのでしょう。ある日のことです。道を歩いていると女のコがガラの悪い男3人にナンパされているではありませんか。相手もかなりしつこいようで彼女は困惑の表情。よく見ると結構好みです。迷わず出貝氏は声

電撃PlayStation独占イラスト&ポエムで贈る『ときめき2』特集

ときめきのフォトグラフ

~Remember…the heart beat fast back then~

ときめきメモリアル2

イラスト&ポエム第4弾は赤井ほむらと八重花桜梨。さらにアペンド&声優情報と今回もガンガンいきます!!

●コナミ●SLG●11月25日発売●¥6,800(CD5枚組)、限定版¥9,800●MC(3~15ブロック)、PS(15ブロック)

陽ノ下光 / 麻生華澄 / 水無月琴子 / 寿美幸 / 一文字茜 / 白雪美帆 / 赤井ほむら / 八重花桜梨 / 佐倉楓子 / 伊集院メイ

おっしゃあ!! ナンストだぜっ!!

しゃべらせたい女の子はこれで対応!!
アペンドディスク発売決定!

女の子が生き生きとした声でキミの名前を呼んでくれる、画期的な音声システムEVS。5枚組の製品版には陽ノ下光と麻生華澄というゲームの設定上、最初から知り合うキャラ2名のみのEVSデータが収録されることになった。残りのキャラのEVSデータは、アペンドディスクとして「ソフト発売後から順次発売」(コナミ)するとのこと。どうやら数枚に分けて発売され、しゃべらせたい女の子のディスクを選べるようになるらしい。価格的には「ユーザーに負担をかけないリーズナブルな価格」(同上)になるということだ。EVSデータ以外に特典など入るのかな?

●『ときめき2』のプロデューサー
メタルユーキ氏からのコメント

EVSには膨大なデータが必要です。開発チームでは今までユーザーのみなさまにより良いものをリーズナブルな価格で提供するため、『ときめき2』を5枚組に収めようとしてきました。その過程には断腸の思いで、できあがっているイベントやグラフィックを削ったこともあります。そこで、EVSを必要としないユーザーの方々がいることも考え、製品版には光、華澄のデータのみ収録、ほかの女の子はアペンドディスクで対応という、このような商品形態とさせていただくことになりました。よろしくご了承ください。

「ときメモ2」キャラと100問100答も 営業中

100問100答は、女の子への疑問、質問を直接本人にぶつけるコーナー。だから、プロフィールだけじゃわからない、彼女たちの内面も垣間見ることができるのだ。ときには思いがけない秘密の話だって聞けちゃうかもしれないから、遠慮なくいろいろ質問すべし! 次回質問のしめ切りは11月12日(消印有効)。採用者には『ときめきラブレター』応募券をプレゼント。

 文中イラスト/しおやてるこ

今朝の気分は最悪!!

あ～、かったり…
っていうか、なんだってこんな早くに
学校こなきゃいけね～んだよ！
授業が始まるまであと5分もあるじゃね～か！
よい子はまだ寝てる時間だろ？
…ったく…初日に遅刻したからって
生徒会長にするかよ、普通。
あの校長…爆裂なんとか和美だっけな？
まあ、和美ちゃんでいいか。
とんでもねえ校長だぜ。
あたしを生徒会長にするなんてよ…
って、自分で言ってりゃ世話ないか…
あ～なんかむしゃくしゃするぜ！
おっ？　あいつ遅刻か…
にっしししし…いっちょ、うさばらしでもしてやるか！
……まて～い！

お気楽スチャラカな ひびきの高校生徒会長

生徒会長というものの、仕事はせず、食うわ寝るわ遊ぶわで、ほとんど役に立っていない。それもそのはず、入学式当日の遅刻を校長の爆裂山和美に見つかり、彼の思いつきで生徒会長にされてしまったのだから。大ざっぱで短気と、女らしいところはまるでなく、気に入らない相手には会長キックと、恋愛とは無縁な雰囲気。だからこそ、もしも主人公にときめいたら、どんな態度を取るか興味深いのだ。

●TEL：××□－△○×△
●誕生日：7月18日
●星座：蟹座　●血液型：B型
●身長：149㎝　●体重：39Kg
●3サイズ：B70／W55／H72
●趣味：食う、寝る、遊ぶ
●好きな物：飯、寝る事
TVアニメ、ゲーム
●嫌いな物：勉強、集団行動
じっとしている事
●特技：どこでも眠れる、会長キック
●所属部：生徒会

ときめきのフォトグラフ No.7

赤井　ほむら

あかい　ほむら

★水無月琴子さんと100問100答　●Q．なぜ日本文化が好きなの？　外国のものはすべて嫌い？　ケーキとか、ディカプリオとかも？（高知県・高田一太）

A. 日本人だからよ。外国に目を向けるのもけっこうだけど、まず自分たちの生まれた国を理解することが大切なんじゃないかしら？　……ケーキは食べなくもないけど、デカプリオは大嫌いよ。

女の子に負けず個性的!!
サブキャラ紹介

ワシが校長の爆・裂・山であ〜る!!

爆裂山和美（ばくれつざん かずみ）

●誕生日：8月10日 ●星座：獅子座
●血液型：？ ●身長：188cm
●趣味：寒風摩擦
●好きな物：教育、子どもたちの笑顔
●嫌いな物：曲がった事
●特技：極上の笑顔
●所属部：校長室

腕組み、仁王立ちのポーズからわかるとおり、すこぶる豪快な校長。小さなことにはこだわらないようで、琴子には茶道部設立をあっさり許可して茶室の使用を認めたり（Vol.120参照）、赤井ほむらを生徒会長に任命するなど、そのものごとにこだわらない性格はいろいろなところに見うけられるのだ。ほむらに「和美ちゃん」と呼ばれても気を悪くする様子はなく、むしろウマが合うのか、よく一緒に行動しているらしい。ひびきの高校の自由な校風は、間違いなく彼の性格からきているのだろう。

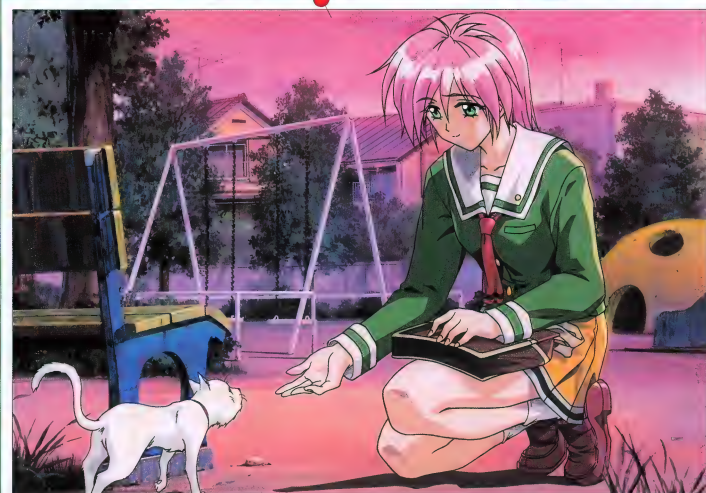
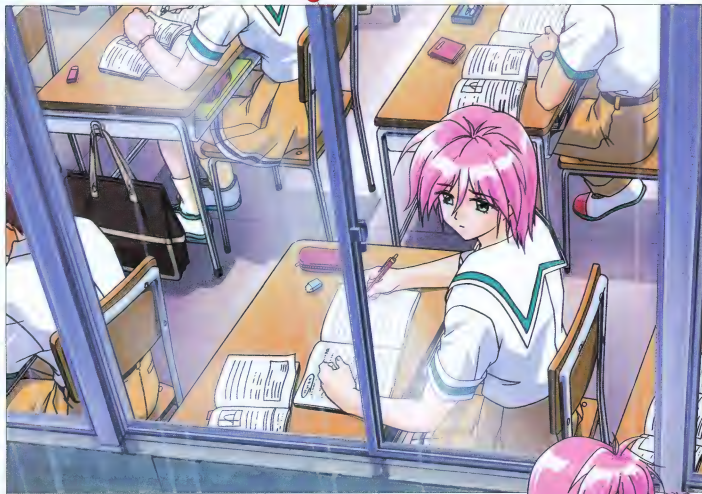
メイ様命の忠実なる側近

三原咲之進（みはら さくのしん）

●誕生日：？
●血液型：？
●身長：181cm
●趣味：美しさをみがくこと
●好きな物：メイ様のお世話
●嫌いな物：メイ様にあだなす者
●特技：射撃
●所属部：メイ様

つねに伊集院メイのそばにいる人物。入学式はもちろん、部活動、あげくのはてにはデートにまでついてくる、迷惑なヤツでもある。メイのわがままをかなえることに無上の喜びを感じていて、彼女に逆らう者には平気でふところに隠し持った銃を突きつけるので、物騒なことこの上ない。前作の外井とは別の意味で危険な男といえるだろう。同じ意味で危険かどうかは今のところ不明。性格は趣味を見てのとおりのナルシストだ。所属部が「メイ様」というのも泣ける。

おまえもひとりなの？

★寿美幸さんと100問100答 ●Q. トラックにひかれたときって痛くないんですか？ なんで死なないのですか？（青森県・ユーキマルレ）

A. あのねぇ、すっごく痛いよ〜!! もう、死にそうなぐらい痛いんだけど〜、不思議と大ケガはしないんだよね〜。う〜ん、きっともう体が慣れちゃったんだよ〜。人間の体ってすごいよね〜。

雨……まるで泣いてるみたい

窓の外、降りしきる雨。
まるでこの教室も水槽のよう。
たくさんの熱帯魚、でも私、１人違う魚。
誰とも話せない、誰とも話さない。
何も変わらない、あの時からずっと。
今日も、明日も……
これからずっと、何もない日を繰り返す。
でも、それが私の望み。
私だけなら、誰も傷つけない、誰も傷つかない。
何もなければ、誰も傷つかない……。

キミは愛のカウンセラーとなれるか⁉

明るい性格の女の子がそろう中で、陰のある雰囲気をただよわせる花桜梨。よほど過去につらいことがあったのか、人間不信に陥っていて、ほかの人との関係をすべて遮断しようとしている。いつ学校を辞めてもおかしくない状態だ。そんな彼女の心の傷をいやし、笑顔を取り戻すにはやはりハンパな努力では通用しそうにない。それだけに振り向いてくれたときの喜びは大きいはずだ。

●TEL：○×□−○△××
●誕生日：５月20日
●星座：牡牛座
●血液型：Ａ型
●身長：169㎝　●体重：50Kg
●３サイズ：B86／W61／H87
●趣味：自然とたわむれること
●好きな物：熱帯魚、猫、自然
●嫌いな物：犬、悪口、影口、嘘、偽善
●特技：？
●所属部：無所属

★伊集院メイさんと100問100答　●Q. 好きな言葉は何ですか？　理由もつけて教えてください。（東京都・村田一成）

A. わざわざこんな企画にハガキを送ってきて、なにを聞きたいのかと思えば……そんなくだらないことしか思いつかんのか庶民は……。まあ良い、答えてやるのだ。「伊集院　メイ」この言葉が大好きなのだ！

気になる声優が判明したぞ！ 新イラスト&プロフィール

女の子の声を担当する声優さんと新たに追加されたプロフィールなどをまとめて紹介。ちなみに一部の声優さんは、先日のゲームショウのイベントにも登場したのだ。

陽ノ下 光
●CV：野田順子

オープニングで再会するヒロイン。幼なじみということで、最初から知り合っていて電話番号、誕生日も知っているぞ。昔は泣き虫だったけど、今は元気が魅力の女の子に変身したのだ。

▲▼夏が大好きな元気娘。海のデートは基本？

水無月 琴子
●CV：小菅真美

光の親友で彼女の恋を応援する立場。そのため彼女のハートを射止めるのは苦労することが予想される。性格はけっこうキツく、怒るとコワイところも…。

寿 美幸
●CV：高野直子

不幸いっぱいの人生だが、めげる様子はなし。交通事故にあってもピンピンしてるっていうのは、ある意味特技かもしれないよね。

一文字 茜
●CV：野村真弓

旅行から帰らない両親、役に立たない兄という事情があり、生活のためのバイトで日々忙しい。スタイル抜群でB89はご立派。

白雪 美帆
●CV：橘ひかり

占い、空想、そしてケロちゃんが大好きな女の子。ケロちゃんとは幼少期からの付き合いだ。演劇部に所属し、劇のシナリオを執筆中。未来の劇作家!?

▲▼占いの的中率は評判。自分自身についても占う。

赤井 ほむら
●CV：くまいもとこ

ロボットアニメをこよなく愛する。特にドリルが好きらしく、オリジナルイラストにもこっそりと描かれている。ちなみに犬の名前はサービスエース。

▲▼恋人にならずともマブダチでOK？

八重 花桜梨
●CV：村井かずさ

とにかく口数が少なく、他人を信用しようとしない女の子。琴子とは別の意味で彼女と付き合うまでの道のりは険しいのだ。長身でスポーツ少女っぽい外見だけど、部活には所属していない。勉強もけっこうできるぞ。

佐倉 楓子
●CV：前田千亜紀

野球部のマネージャーで、ドジが多いのが特徴。ぽっちゃり型でかわいいけど、本人はそれを気にしている。その証拠に3サイズは年々ウエストのサイズが減っていくぞ。恋愛に関しては奥手なので優しく接してね。

伊集院 メイ
●CV：田村ゆかり

主人公の1年後輩。翌年の入学式であいさつがわりにひと騒動起こす。さすが伊集院家令嬢。どこでも主役になります。世間知らずだがハイテクにはやたら強い。

麻生 華澄
●CV：鳥井美沙

幼なじみのお姉さんで現在は大学生。教育実習生としてやってきた、母校のひびきの高校で主人公と（運命の？）再会するが、登場は遅いようだ。

▲▼大学卒業後はひびきの高校の教師に。

ゲームと一緒にこちらもチェック！ 『ときめき2』第1弾シングル

勇気の神様／もっと！モット！ときめき'99

「勇気の神様」は『ときめき2』のオープニングテーマで、ゲームでは聞けない2番まで収録されている。一方の「もっと！～」は前作の主題歌をリアレンジして収録したものだ。2曲ともボーカルは陽ノ下光役の野田順子さんが担当しているぞ。11月26日発売¥1,020（税込）

●野田順子●

ときめき2 MUSIC CDフェア

このフェアの対象店で、今回紹介したCDを始めとする対象商品を予約、購入するとB3の描き下ろしポスターがもらえるぞ。なくなり次第終了なので、ほしい人は早めにゲット!!

応募のあて先 〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃PlayStation「ときめき2 ○○」係

※くわしくは店頭で。このフェアの対象店は次号の広告でも掲載されます。

ときめきラブレター

『ときめき2』の女の子たちから手紙が届く、DPS独占企画。彼女たちからの手紙がほしい人は、封筒に手紙がほしい女の子の名前を書いて、応募券（2枚1組）、返信用封筒、120円切手を同封して送ろう。ただし、同じ号の応募券は同時に使えないぞ。また、応募1通でもらえる手紙は1通なので、2通以上ほしい場合は別々に応募すること。

※応募者多数のため、発送が遅れています。もうちょっと待ってね。

DPSソフトレビュー

10月21日〜11月11日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

今回からちょっとリニューアルしたDPSソフトレビュー。これで秋〜冬のゲーム選びもドーンと任せて大丈夫ッス!!

今回のレビュアー

ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF2』

なんでもゆうこ
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム
●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い肉体派ゲーマー。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田
●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原
●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

トモザ
●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り？
好きなソフト『アーマード・コア』『KING'S FIELD II』

平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

本郷直樹
●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。
好きなソフト『ギターフリークス』『To Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ！最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村

時間がかかるRPGは、レビューするのもたいへん。前回の『ジルオール』は約30時間ですんだけど、今回は2作で何10時間かかることやら…（ここはプレイ前に書いてます）。立派な肉体労働ですね(笑)。

なんでもゆうこ

『どこいつ』のトロのぬいぐるみがむちゃくちゃカワイイ。見てるだけでもニヤけてきちゃうのに、編集部のIくんは人形を使って腹話術で話し掛けてきます。もうフニャフニャ。はっきり言って反則です（笑）。

平田洋

今回からレビュアーの一員に加わることになりました。昔は対戦格闘以外はゲームじゃねえってぐらいの意気込みでしたが、寄る年波には勝てず、すっかりSLGやRPG愛好者。よろしくー…よぼよぼ。

本郷直樹

レビューのイラストが新しくなった（左参照）。レビュアー陣の感想は「ボクはもっとカッコイイ（トモザ）」など勝手なもの。でも編集さんが撮った寝ぐせ写真のままイラストになった僕っていったい…。

イラスト／しおやてるこ

Soft

アークザラッドIII

美しいムービーと洗練されたストーリーが魅力の大作RPG第3弾。前作で崩壊した世界を舞台に、歴代のキャラの活躍が楽しめる。

ウォルフ中村 80
ギルド仕事を積み重ねることで物語が展開していく形になった。本筋に関わる仕事がすぐできる訳ではないが、無視できる仕事も少なくないためマイペースで遊べる。仕事内容も各種パズルはもちろん、リズムゲーム、犯人探し、伝言ゲームなどバラエティ豊かだ。魔法の演出をとばす設定はないが戦闘もスムーズ。ただ、キーコンフィグがない、文字早送りはあるもののボタンを押す回数が多いため結局つらい、村人が行く手を阻むことがある、戦闘時に画面端にいると魔法の効果範囲がわかりづらい、武具の細かい情報は買うまでわからないなど、システム周りは少し不親切だ。

なんでもゆうこ 85
プレイヤーがある程度自由にギルド仕事を選べるのはいいんだけど、細かい仕事の繰り返しっていうのはどうしても退屈しちゃうもの。だけどモンスターをカードに封じ込めてコレクションできるから、冒険のしがいがグーンとアップしてます。戦闘中にカードを使うとモンスターごとにカッコイイ演出が見られるし、いろんな効果がついてきて冒険も楽になるしで、私は夢中でモンスターを追いかけ回しました。どんな武器ができるかドキドキしながらチャレンジするウエポン合成も楽しかったなあ。ただ、戦闘前に参加キャラを毎回選びなおすのは、めんどうだった……。

平田洋 85
ハンターになり、ギルドからさまざまな仕事を引き受けてこなしていくという「お使い」の連続がのんきで楽しい。どの仕事を引き受けるかはプレイヤーの任意で決められるが、どうせやるならってことで、ついつい全仕事コンプリートを狙ってしまう。賞金首である「手配モンスター」や、アイテムを賭けて戦う「デンジャードーム」の存在がプレイ意欲をかき立て、それに伴って武器アイテムの合成といった戦闘その他を側面からサポートする要素にも力が入る。個人的に大好きな「お使い」と「ごほうび」がうまく散りばめられているので、なにかと好感触でした。

本郷直樹 95
SLG風の戦闘システムや、細かいキャラ劇、戦闘中にしゃべりまくるキャラクターなど、シリーズの良い点をそのまま踏襲。特殊能力を使うときに、敵を効果範囲の中心に置かなければならなかったなど、前作でわずらわしいと感じたシステムが全面的に解消されている点に好感が持てました。これは賛否両論あると思うのですが、新システムのカーディッシュも、カードを集める楽しさがあってグッド。ギルド仕事の数も豊富で飽きないし、アイテム合成やカジノなど、ハマリ度満点のオマケ要素もイイ感じ。これで、戦闘に参加できる人数が4人だけでなければ……。残念。

クロノ・トリガー

■スクウェア■RPG
■11月2日■￥4,800
■MC(1ブロック)

大ヒットを記録した人気RPGをPSに移植。新たにアニメムービーが追加され、続編『クロノ・クロス』につながる新イベントも登場。

ウォルフ中村 75
「情報を集めてイベント発生場所を探し、宝箱から武具を入手したり中ボスを倒したりしつつダンジョンをクリアしていく」という王道を行く(!?)RPG。時間という概念を生かしたシナリオがいい。ゲーム開始時のカーソル位置がロード（正確には「スロット1」）に合っているなど細かい気配りも○。その一方、読み込みにやや時間がかかる、マップが見づらくてどこから別の画面に行けるのかわかりにくい、ダッシュは可能だが障害物や村人に引っ掛かりやすい、戦闘時に表示される文字が読みづらい（SFCと同じサイズ）等は×。アニメシーンも思ったほど多くなくて残念。

なんでもゆうこ 80
SFC版の移植。どのシーンもホントに懐かしい。音楽も聞き覚えあるものばっかりで、シミジミとプレイしちゃいました。いろんな時代を自由に駆け巡って冒険していくっていうコンセプトが、今でも色あせてないところはスゴイですね。ただ、やっぱりグラフィックは一昔前のものだし、アイテムコマンドの使い勝手や戦闘システムが向上してないってのは仕方ありません。行けるところが多いわりに、ヒントが少なくて、迷ってしまうところも昔のまま。新要素のアニメーションは想像してたより少なめだったけど、キャラへの思い入れが増すことは間違いなしで○。

平田洋 85
PSの画面として表示されるには違和感すら覚える「これぞスーファミ」というグラフィックの再現だけでも、完全移植へのこだわり（？）がうかがえる。ストーリー展開と、挿入されるイベントのテンポ、そして戦略性の高い戦闘などなど、どこを取っても名作の名にふさわしく高いレベルで完成されていることに、今さらながら舌をまく。ゆえに、当時プレイしていないなら絶対に買いであるはずのタイトル。だが唯一にして致命的な欠点が、ゲームのテンポを妨げる、ひんぱんな読み込み。特にSFCでやり込んだプレイヤーに、このテンポの悪さは許せまい。

本郷直樹 80
なんといっても"懐かしい!"の一言につきますね。当時最高水準だったグラフィックとか、耳になじみある音楽とか…当時の楽しい（苦しい？）思い出がよみがえります。ゲーム内容としては、追加されたアニメーションと、おまけ要素以外は、SFC版の完全移植なので、今のゲームとは比較しづらいけど、時代を移動する物語、スムーズな戦闘が楽しめるATB ver.2とか、今プレイしても十分楽しめますね。ただ1点、欠点があるとすれば読み込みの遅さ。ロムカセットなら、ストレスを感じることもなかったのに…。『FF』の移植版でも同じことを思ったなあ。

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点 特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

Silent Bomber (サイレントボマー)

■バンダイ■ACT■10月28日
■¥5,800■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／2P対戦可

敵の宇宙戦艦に侵入し、爆弾を使って内部から破壊していくACT。チームの仲間と協力して、任務に挑む。

城イドム 90
ボムを使った斬新な攻撃システムは、すぐなじめるうえに、すこぶる壮快。視点や当たり判定の不備もほとんど感じられない。攻略そのものにもそれなりの手応えがあるし、より高度なプレイを目指す楽しみも用意されているので、ACTファンには自信を持ってオススメできる。難易度はそこそこだが、キッチリ戦略を練る必要があるタイプだけに「攻略を研究するのは面倒」という人にはキビしいかも。

トモザ 80
久々に操作するだけでも楽しいACTッスね。爆弾は重ね置きや連鎖にすることも可能で種類も豊富。考えて置かないと自分も巻き込まれるので戦略性もあるし、連射だけではクリアできないのにテンポが崩れないのもいいッス。マイキャラは小さめだけど、敵の機体の強さが目立って○。まだ倒せていないのにロックオンが外れる敵には違和感を感じたッス。2P対戦はかなりいい感じッスね。

パックマンワールド 20th アニバーサリー

■ナムコ■ACT■11月2日
■¥4,800■MC(1ブロック)／AC(DS対応)

あの『パックマン』が3DACTとして復活。アーケード版の完全移植を含む、3つのモードが楽しめる。

かわち山田 85
横スクロール中心の3DACTのクエストと、オリジナル『パックマン』をアレンジしたメイズ、そしてオリジナルの3種類が入ってお得な感じ。クエストでは、PZG要素あり、STGありで飽きさせない内容。恐ろしく見にくいアングルがあるけど、操作性もよく、適度な難易度で完成度は高いです。メイズは視点変更があるものの、全体の把握がしにくいのが難点。でも、あの楽しさは変わらないです。

城イドム 80
クエストモード（横スクロールの3DACT）は「足場の突破やトラップの回避」が攻略のメインを占めるタイプ。仕掛け、探索要素などのデキは合格ライン。ただ、足場の位置関係がわかりにくい点と、やや大味な展開は気になる（難易度は中の上くらいで初心者にはツライ）。楽しげな雰囲気もグッドだし、元祖『パックマン』も遊べるので、あらゆる意味でのパックマンファンにオススメできる。

漂流記

■ケイエスエス■SLG
■10月28日■¥5,800
■MC(2ブロック)

無人島を舞台に展開される、サバイバルSLG。さまざまなアイテムを駆使して、島から脱出するのが目的。

PON 70
無人島からの脱出が目的というわりに、内容は探検＆アイテム作成SLGといった感じ。無人島のイメージからは程遠く、漂流の悲壮感もない。ただ、そう割り切ってしまえば、発見の楽しさと物を作るおもしろさにかなりハマれます。気になる点は文字の表示速度が遅いことと、パーティの切り替えや指示、アイテムの持ち替えなど面倒な作業の多さ。システム的にもう少し練り込んでほしかった。

かわち山田 65
ゲーム序盤の展開が強引。最初から、あんな豪華な家が作れるなんて……。無人島を探索して仲間を探したり、拾ったもので家具や道具などを作っていくのはとても楽しい。しかし、アイテムや食料関係のシステムがムダに複雑で、やる気をなくしてしまいます。もう少し簡略化しても問題ないと思うんですけど。あと、ゲーム性に関係ないとはいえ、1枚絵のグラフィックがチープなのもちょっと……。

MARVEL VS.CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROES- EXエディション

■カプコン■FTG■11月11日
■¥5,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／2P対戦可

エリアルレイヴや協力プレイなど、特徴的なシステムを持つシリーズの最新作。PSオリジナル要素も豊富。

ヒロポン 75
途中でキャラを入れ替えるヴァリアブルアタックがクロスオーバーモードでしか使えず、しかも自分と同じキャラとしか戦えないってのは残念。でも、それ以外は特に気にならずに楽しめました。ロックマンでクリアすると隠しキャラの誰々が使えるというように、各キャラでのクリアが隠し要素の出現条件になっていて（何回コンティニューしてもOK）、クリア自体に目的が持てる点がよかった。

本郷蘭樹 60
登場するキャラも豪華だし、遊んでて楽しいのは確かなんです。ただどうしても、読み込みが長いとか、アーケードに比べて技の絵数が少ないなどの点が気になってしまいました。今回も、モードによってヴァリアブルクロスはできるがスペシャルパートナーを呼べないなどの制限に違和感を覚えます。カレーのルーとライスを、別に食べるような感覚でしょうか。これぱっかりは、仕方ないのかな……。

森の王国

■アスミック・エース エンタテインメント
■S・RPG■10月21日■¥5,800
■MC(3ブロック)／DS(AC非対応)

〝世界から争いをなくす〟ことが目的のS・RPG。モンスターを倒すことで、邪悪な意識を浄化していく。

PON 60
おとぎ話のようなストーリー、邪悪な意識を浄化するという目的の戦闘など、優しい雰囲気重視のコンセプトはグッド。しかし緊張感もなく淡々と進んでいくので、どうも盛り上がりに欠けてしまうんですよね。また、読み込みがひんぱんで、キーレスポンスも悪く、1つ1つの動作がいちいち長いのには閉口しました。操作性もイマイチ良くないし、作り込みの甘さが感じられる作品です。残念。

トモザ 60
キャラのグラフィックに魅力がないッス。ポリゴンキャラも関節が少なく、人形みたいですね。戦闘時の補正効果や属性の影響が行動決定前に確認できるのはありがたかったッス。落ちているアイテムの存在が小さな光の点滅でわかるのもいいッスね。でも、マップを確認したいときにキャラを選択してもいないのに、カーソルが川などの地形をまたいで移動させられないのは、ストレス満点だったッス。

ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン

■トンキンハウス■RPG
■10月21日■¥5,800

ほのぼのとした雰囲気で統一された、ライト感覚のRPG。難易度も低いので、初心者でも安心して楽しめる。

平田洋 65
いい意味でのゆるい世界観とストーリー展開で、肩がこらない作り。ダンジョンなどの大きさも適当で、ちょっとRPGをつまみたいというときにいいかも。ただ、見た目の優しさができ上がっているぶん、メニューやセーブなど、システム面の練り込みや、ボタン操作に気持ちよさが足りないのは気になる。戦闘のバランスもちょっと微妙。ゲームカラーがこのあたりまで浸透すれば、抜群なのに。

ヒロポン 65
回復アイテムのおかしを食べると主人公の体形が変化するんだけど、体型によって着られる（装備できる）服が制限されている。着せ替えた後の姿は実際にグラフィックで鑑賞できて、LLサイズのエッチな水着を着せるためにわざと太らせたりと、けっこう楽しめました。でもキャラのグラフィックにはクセがあって、主人公に魅力が感じられなかった。このロリロリなキャラに抵抗がなければハマれたかも。

バロック 歪んだ妄想

■スティング■RPG
■10月28日■¥6,800

SSで好評を博した、異色の3DダンジョンRPG。独特の感性で統一された世界観が最大の特徴。

TAC☆ 65
迷宮での戦いを繰り返すうちに、この奇妙な世界の謎が解かれていくという作りがおもしろい。最初のうちはなにがなんだかわからない（話が進んでも難解だが）ので、その状況を楽しめるかどうかで評価が分かれそうだ。『ローグ』系ゲームとしての難易度はわりと低めだけど、独特の世界観を味わうという点から見れば、これくらいでちょうどいいかも。この雰囲気が肌に合う人にはオススメできる。

バリオス海老原 65
入るたびに地形が変化する3Dダンジョンやリアルタイムの戦闘などは、RPGとしての楽しさやスリルを盛り上げてくれる。しかし、主人公主観の視点からくる、視界と操作性の悪さはどうにかならないものか。通路の角の曲がりにくさや、戦闘での主人公と敵との距離や位置関係のわかりにくさは、かなりのストレス。せめて戦闘では、主人公と敵との距離や位置関係が数値などでわかるとよかった。

Formula One 99 (フォーミュラ・ワン99)

■SCEI■RCG■10月21日
■¥5,800■MC(2ブロック)／AC(DS対応／RC)／2P対戦可

F1レースの魅力を忠実に再現した人気RCGの最新作。最新のデータをもとにした白熱のレースを体験。

かわち山田 85
前作では、敵車と接触するとフワフワ跳ねる感触が気持ち悪かったのですが、今作ではそれが解消されています。コース選択画面に、そのコースを走っている風景が写ったり、エンジン音がよくなっていたりと、全体的にかなりパワーアップしてます。しかも、フジTVでおなじみの3人による実況＆解説があって臨場感バツグン。F1ゲームのなかでは間違いなくトップクラス。ファンにはオススメ。

バリオス海老原 75
F1に参加しているドライバーやマシンが実名で登場。ピットストップの回数設定やマシンの細かなセッティングも可能だし、TVでおなじみのアナウンサーなどの実況つき。F1をゲーム上で体験するという意味では興奮度が高いです。でも急コーナーでは減速が絶対条件など、シミュレーターとしての要素が強く、RCGとしての壮快さがあまり感じられない。ストイックなF1ファン向け。

※『MARVEL VS. CAPCOM』は11月11日に発売日が変更されましたが、今号の掲載となります。

ウィザードリィ ニューエイジオブリルガミン

■ローカス■RPG
■10月28日■¥5,800
■MC(4ブロック)

定番ダンジョンRPG『ウィザードリィ』の『Ⅳ』と『Ⅴ』を1本に収録。オリジナルの新要素も追加。

トモザ うーん、『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』が入っているより、お得な感じッス。『Ⅳ』の難易度が高すぎて今までほとんどのゲーム機には登場しなかったので昔からの『WIZ』ファンとしてはとてもうれしいですね。アレンジバージョンは味方のモンスターに命令できるので戦闘は意外に楽だったッス。謎解きはマジにキツかったけど…。『Ⅴ』で目立ったいい点はレベルアップできるキャラに＊印がついたことッス。便利でいいっスね。 **75**

バリオス海老原 シリーズの第4作と第5作、2作品が楽しめるソフト。『Ⅳ』は謎解き要素が強く、従来のシリーズ作品とは違った楽しみ方が、『Ⅴ』では従来のシリーズ作品のおもしろさが楽しめる。2作品ともポリゴンで再現された3Dダンジョンでは、オリジナル版とは違い、素早い移動ができるなど、システム的に遊びやすい。ただ、オートマッピング機能が『Ⅳ』のアレンジ版にしかないのは入門者への配慮不足。 **75**

ハーレムビート 〜You're The One〜

■コナミ■SLG
■10月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)

同名の人気バスケ漫画が原作のSLG。選手の育成以外にも、登場キャラとの友情&恋愛要素が楽しめる。

なんでもゆうこ 原作は読んだことないけど、絵がめちゃめちゃキレイなのにはビックリ。だけど男子バスケが題材なだけに、かなりの枚数が男の子のグラフィック。女性にはウケるんだろうけどね（笑）。キャラの育成はひたすらパラメータを上げるだけで簡単、試合でも選手を操作せずに指示を与えるくらいと、やれることは少なめ。なのに中盤以降の敵が鬼のように強くてなかなか勝てません。どうすりゃいいの〜。 **70**

平田洋 原作を欠かさず読んでいたかいがあって、楽しみながらプレイできました。ファンサービスはそれなりに充実といった手応え。だが、キャラクターものにしてはつめが甘い点も多い。特に、特定のキャラに何度も会って友好度を上げ、イベントを楽しむというシステムなのに、会うたびに同じ会話メッセージしか表示されないのは大減点。仲良くなっていくプロセスの描写には、力を入れてほしかった。 **65**

Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）

■アークシステムワークス■AVG
■10月28日■¥5,800
■[illegible]

5人の女の子との出会いを通じて思春期の少年の心を描くAVG。選択肢のない画期的なシステムを採用。

PON プレイヤーの選択は「記憶」するかしないかだけ、というシステムの分岐が非常にわかりにくいです。しかも5カ所しか「記憶」できず、「記憶の解放」も任意にできない。いくら繰り返しプレイが快適（1回のプレイ時間は約30分で早送り機能もある）とはいっても、うまく取捨選択しなければ何10周してもエンディングにたどり着けません。同じ文章を何回も読むのもツライし、相当の根気がいりますね。 **50**

ヒロポン 1日という期間を何度もくり返してフラグとなる条件を入手し、それによってイベントやルート分岐が発生していきます。エンディングはヒロイン5人ぶんしかなく、攻略情報なしでたどり着くのはほぼムリ。何も知らないでプレイする人は延々と同じ1日をくり返すことになるでしょう。各エンディングにどのイベントが必要なのかわかりにくく、ヒントとなる情報がほとんどないのはいただけません。 **45**

トンパ！ ザ・ワイルドアドベンチャー

■ウービーキャンプ■ACT
■10月28日■¥5,800
■MC（1ブロック）／AC(DS対応)

ポリゴンで描かれた極彩色のステージを、次々にクリアしていくACT。多彩なアクションが楽しめる。

城イドム 依頼イベントや宝物など（アイテム）の種類がビックリするほど豊富で、コレクションする感覚でこれらを探したりクリアしたりしていくのがかなり楽しい。その意味ではAVG的要素が濃く、ACT部分は〝手段〟という位置づけのゲームと思ってもいい。もっともACT部分も（テクをみがくようなタイプではないもの の）操作性も良好で、十分に合格ラインのデキだ。難易度も手頃だぞ。 **75**

TAC☆ 3Dマップの構成や演出で楽しませながら、アクションそのものは基本的に横スクロールで遊びやすくできているのがいい。トンパの動きはやや重い感じもあるけれど、レスポンス自体の良さと、とにかく多彩な動きで、ACTの楽しさをたっぷり堪能できる。フィールドのあちこちにあるイベントを探す要素も、発見、解決が自動的にチェックされるリストが用意されていて、これも遊びやすくて◎。 **90**

その他のソフト 〜ピックアップ〜

モンスター・コレクション 〜仮面の魔導士〜
■角川書店／ESP■TBL
■10月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)
人気トレーディングカードゲームを原作にしたTBL。「六門世界」と呼ばれるファンタジーワールドを舞台に、カードを使った多彩なバトルが展開される。

a bug's life(バグズ・ライフ)
■コナミ■ACT
■10月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)
ディズニーの同名フルCGアニメを原作にした、3Dタイプの謎解きACT。映画を基にした全15章のステージで、働きアリのフリックの大活躍が楽しめる。

DARK TALES FROM THE LOST SOUL
■サミー■AVG
■10月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)
プレイヤーの選択次第で、さまざまな結幕が楽しめるホラーAVG。収録されているシナリオは全部で3つ。〝音〟にこだわったリアルな演出が最大の特徴。

ポケラー
■アトラス■ETC
■10月28日■¥2,800
■PS(15ブロック)
ポケステを使ったスケジュール帳や、ミニゲームなどを満載したバラエティソフト。自分で作ったキャラクターとの会話も楽しめる。ポケステ専用スタンドつき。

ブレイクバレー
■アクアルージュ■SPG■11月2日
■¥4,800■MC(1ブロック)
／DS(AC非対応)／MT／4P対戦可
多彩な攻撃とフォーメーションを駆使してバレーボールが楽しめる、本格派の3DSPG。オリジナルチームを作成して、世界の強豪に挑戦することも可能だ。

Super Lite 1500シリーズ 花札Ⅱ
■サクセス■TBL
■10月28日■¥1,500
■MC(1ブロック)
人気の『SuperLite 1500』シリーズの最新作。前作の「こいこい」と「花合わせ」に加えて、新たに「おいちょかぶ」と「はちはち」の2種類のゲームを収録。

ワイルドボーター
■タオ ヒューマン システムズ■SPG
■11月2日■¥3,900
■DS(AC非対応)
本格的な「ダウンリバー」競技が楽しめる、世界初のカヌーSPG。ボタンを交互に連打し、カヌーを漕いでゴールを目指す。全部で3つのコースを収録。

一撃 鋼の人
次号でレビュー掲載!!
■バンダイ■SLG■11月4日
■¥5,800■MC(2ブロック)／DS(AC非対応)／PS(4ブロック)／2P対戦可
「極真」の門下生になり、能力を磨いて空手界の頂点を目指すSLG。実在選手の技をモーションキャプチャーで再現。

サブマリンハンター鯱
■ビクターソフト■SLG
■11月4日■¥5,800
■MC(1ブロック)
水没した未来の地球で、潜水艦を指揮して戦うSLG。音響ソナーで敵艦を追跡して、魚雷を使って撃沈する。自由に潜水艦をカスタマイズすることが可能。

プロ野球シミュレーション ダグアウト'99
■デジキューブ■SLG
■10月28日■¥5,800■MC(6ブロック)
／AC(DS対応)／PS(4〜9ブロック)
プロ野球チームの監督としてペナントレースを戦うSLG。登場する選手や球団はすべて実名で、最新のデータを収録。ポケステを使った選手の育成も可能だ。

ロックマン4 新たなる野望!!
■カプコン■ACT■10月28日
■¥2,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／PS(13ブロック)
名作ACTを低価格で楽しめる人気シリーズの第4弾。オリジナル版の完全移植に加えて、ヒント付きの新モードや、ポケステ用のミニゲームがプレイ可能。

クイズキャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART2
■バンプレスト■ETC■10月21日
■¥3,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／MT／4P対戦可
クイズに答えてミニゲームをクリアすれば、そのヒーローのデータベースをゲットできるクイズゲーム。「宇宙刑事ギャバン」ほか多数のヒーローが登場する。

伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2
■アイディアファクトリー■RPG
■10月28日■¥3,980■MC(4ブロック)／PS(6ブロック)／DS（AC非対応）
新要素を追加し、低価格での発売となるリメイク版。市販のCDを使ってダンジョンを作り、モンスターを集めるのが目的。新たに女の子の主人公も選択可能に。

プロ麻雀 極 天元戦編
■アテナ■TBL
■10月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)
16人のプロ雀士と自由に対局することができる、人気麻雀ソフトの最新作。「天元戦モード」をはじめとする多彩なモードで、4人打ち麻雀の魅力が楽しめる。

FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション
■インターナショナルカードシステム■SLG
■11月2日■¥4,800■MC(1ブロック)
／DS(AC非対応)／ハンドル型コントローラ
最新の実機を忠実に移植したパチンコSLG。SANKYOの「CRフィーバーカジノRX」、「〜ゼウスSX」、「〜空手OH!SR」、「フィーバーパンチアウトDX」の4機種を収録。

女流雀士に挑戦 〜私達に挑戦してネ！〜
■カルチャーブレーン■TBL
■11月2日■¥1,980
■MC(1ブロック)
『プロ麻雀兵シリーズ』の思考ルーチンを搭載した、本格派4人打ち麻雀ゲーム。ルールが異なる6つのモードで、若手女流雀士6人と自由に対局することが可能。

パーラー！プロ・ジュニアVol.2
■三井物産／日本テレネット■SLG
■11月2日■¥3,200
■MC(1ブロック)
最新の機種を低価格でリリースする、人気シリーズの最新作。今回は「CR ルパン三世K」を完全収録。ゲームをプレイしながら、実機を研究することができる。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

10月28日発売　『SuperLite 1500シリーズ　帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION（¥1,500）』『SuperLite 1500シリーズ　実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション（¥1,500）』『SuperLite 1500シリーズ　将棋Ⅱ（¥1,500）』（以上サクセス）『必殺パチスロステーション2〜爆登！常識破りの2タイプ〜（¥4,800　サンソフト）』『実戦パチスロ必勝法！シングル〜イプシロンR〜（¥1,980）』『実戦パチスロ必勝法！シングル〜仮面ライダーV3〜（¥2,500）』『実戦パチスロ必勝法！シングル〜仮面ライダー&ギャロップ〜（¥2,500）』（以上マックスペット）11月2日発売『SIMPLE1500シリーズ　Vol.16 THEパチスロ（¥1,500 D3パブリッシャー）』

規制完全解除!!

システム・マップ・MSの設計・開発データなど、必要なすべてのデータを完全掲載！
電撃が満を持して放つ『Gゼロ』の超完全攻略本。
この1冊でビギナーからエキスパートまで一目瞭然の徹底攻略!!!

電撃攻略王DEEP
SDガンダム GGENERATION-0 超完全攻略バイブル

PS 電撃PlayStation特別編集　定価：本体1,600円＋税　絶賛発売中

電撃攻略王の新刊

ココが電撃！　全ユニット&キャラ完全データ収録！　さらにGB版『リンクバトラー』もデータ満載で攻略!!

スーパーロボット大戦64&リンクバトラー完全攻略ガイド

電撃NINTENDO64特別編集

定価：本体1,000円＋税
10/29発売

PS パックマンワールド 20thアニバーサリー 完全攻略ガイド（仮）
電撃PlayStation特別編集　予価：本体950円＋税　11月中旬発売予定

PS スーパーロボット大戦コンプリートボックス バーチャルスタジアム完全戦略ガイド CD-ROMつき
電撃PlayStationD特別編集　定価：本体1,500円＋税　発売中

PS ー立体忍者活劇ー天誅 忍 凱旋 虎の巻任務作成ガイド CD-ROMつき
電撃PlayStationD特別編集　定価：本体1,500円＋税　発売中

PS モンスター・コレクション～仮面の魔道士～ 完全攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　定価：本体950円＋税　10/28発売

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

デ・ジ・キャラットメールソフト

でじこのこべや

キミの専用メッセンジャー誕生。

でじこがあなたのメールを運びます

メールソフトとは、パソコンで電子メールを送信したり受信したりするためのソフトのこと。本製品は、メールを送受信するたびにでじことデ・ジ・キャラットがいろんなしぐさをしたり、ときにはでじこからのメールが届いたりと、ファン必見のお楽しみ要素がいっぱいです。

メールの頻度で部屋の様子が変わる

メールのやりとりの頻度で、でじこの部屋の様子が変わります。でじこの部屋が豪華になるか、ゲーマーズの在庫置き場になってしまうのか…それはあなた次第というわけです。

ゲーマーズ各店・通販にて予約受付中!

予約特典/特製SP仕様カード→

通販でお申し込みの方は、本広告下方の通販要項を御覧の上、10月27日必着でお申し込み下さい。詳しくは店頭・ブロッコリーホームページで御確認下さい。

急げ! 99年10月27日まで

ウインドウズ95/98 対応
NT Workstation 4.0 対応

■特製マウスパッド
■特製レターセット
■切手型シール

おトクだにょ! 3大特典付

CD-ROM2枚組 通販価格 6100円

ゲーム関連商品専門店ゲーマーズのマスコットキャラクター「デ・ジ・キャラット」通称「でじこ」テレビCMや雑誌などで大活躍中です!

ブロッコリーのホームページで体験版を手に入れよう!!

http://www.broccoli.co.jp/

©BROCCOLI ILLUST/コゲどんぼ

99年10月28日発売

推奨環境 メモリ:32MB以上 ハードディスク:30MB以上(フルインストール時60MB) CPU:ペンティアム133Mhz以上 グラフィック:640×480以上・65535色以上 サウンド:PCM対応サウンドボード マウス・CD-ROM必須 インターネットメールが使える環境 ※変更の可能性がございます

マルチ対戦型トレーディングカードゲーム
アクエリアンエイジ

アクエリアンエイジ 双児宮の鏡

エクスパンション(拡張版)第1弾登場!

99年11月27日発売!

●11月23日に東京・池袋で開催される「アクエリアンコロシアム2」会場にて、先行販売をおこないます

新たな人気作家が描きおろすぞ。

執筆作家陣

New Comer……

あずまきよひこ ほか(50音順・敬称略)

あづみ冬留 石田敦子 コゲどんぼ ほか(50音順・敬称略)

大会情報・関連商品・エラッタなどなどアクエリアンエイジに関する最新情報は、でゲット! http://www.aquarian-age.org/

全216種

ブースターパックのみ 1パック12枚入 本体価格:400円
1パック12枚入 1ボックス15パック入 通販価格:6300円

イメージイラスト あづみ冬留

名古屋店がオープンしました

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

名古屋店 OPEN/10:00~20:00 (日・祭は18:00まで) TEL/052-957-3303
愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル1・2階

池袋店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 TEL/03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツワロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00~20:00 (土・日・祭11:00~19:00) TEL/03-3252-
千代田区外神田3-15-5 MNビル

松戸店 OPEN/11:00~21:00 TEL/047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F

横浜店 OPEN/10:30~20:00 TEL/045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

長野店 OPEN/11:00~20:00 TEL/026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)

京都店 OPEN/10:00~23:30 TEL/075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN/10:30~19:30 TEL/06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

博多店 OPEN/11:00~20:00 TEL/092-434-6868
ナムコワンダーパーク博多内

毎週木曜更新!ブロッコリーホームページ●http://www.broccoli.co.jp/ 毎週月・木曜更新!アクエリアンエイジオフィシャルホームページ●http://www.aquarian-age.org/
株式会社ブロッコリー●〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1 ユーザーサポート係●03-5372-6208【月~金(祝・祭日を除く)10:00~12:00/13:00~17:00】

この広告ページの商品は通販ができます。通販カタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して、90円切手と宛名シールを同封の上、下記の通販係まで

BIOHAZARD3 REAL SHOCK ACTION FIGURE

税抜価格
5,980円

全国有名玩具店・模型店にてお買い求めいただけます。

CAPCOMゲーム開発時からの共同開発により実現した究極のアクションフィギュア。
東京ゲームショウ'99秋CAPCOMブースでも話題独占!

10月30日発売予定

ゲームシーンの動きを再現した
ドレインディモス、ハンターβ

凛々しく、愛しい瞳で迫るジル！

ジル（BIOHAZARD 3 Ver.）＋ドレインディモスにウインチェスターをセットしたNo.01。

ジル（S.T.A.R.S Ver.）＋ハンターβにSTIハンターをセットしたNo.02。

ジル（BIOHAZARD 3 Ver.）
- 全長：20cm(PVC製)／原型製作：折田 航
- なライフル発砲ポーズを再現。
- 可動箇所：首フリー関節可動、両肩・腰回転
- BIOHAZARD仕様ディスプレイベース付き

ドレインディモス
- 全長：21cm(PVC製)／原型製作：ピエール須田
- ゲーム中の6足歩行・攻撃時の立脚ポーズ可能!相手の首筋への吸血攻撃もベンタブル触角にて再現。
- 足首回転

ジル（S.T.A.R.S. Ver.）
- 全長：20cm（PVC製）／原型製作：折田 航
- 凛々しく登場!
- 可動箇所：首フリー関節可動、両肩・手首・腰
- S.T.A.R.S.仕様ディスプレイベース付き

ハンターβ
- 全長：22cm（PVC製）／原型製作：奥山哲志
- 可動、股関節回転

★全10シリーズにボーナスパーツ（ソフビ&PVC製）を封入！コンプリートで、「追跡者：最終形態」60cm大巨大フィギュアが完成！

※写真は原型時の写真です。実際の商品とは多少異なりますのでご了承ください。

FIGURE SET LIST

12月下旬より順次発売予定

- No.03 ジル(レジーナVer.)&ブレインサッカー
- No.04 カルロス&追跡者:ネメシスT型第1形態
- No.05 クレア(革ジャンVer.)&ネメシスT型第2形態
- No.06 クリス(CODE:Veronica Ver.)&タイラント
- No.07 レベッカ&タイラント
- No.08 クレア&毒イビー
- No.09 レオン(革ジャンVer.)&リッカー改
- No.10 ハンク&スーパータイラント

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

色はいいんですよね。なんていうか。白黒もいいんですけど。複雑です。

▲滋賀県　風間飛丸さん：正統派ですからね。使いやすいです。

▼京都府　藤本明斗さん：いいところも多いんですけどね。『サガF』。

▲京都府　佐倉かなさん：不思議な世界観が魅力です。

▶東京都　高遠マキコさん：なんとなく幼い主人公です。が、その辺の印象はプレイヤーによってガラリと変わっちゃうんでしょうねぇ。「2」はなんとなくあの渋い声のせいで大人っぽく感じちゃいますけど。プレイヤーごとにキャラを想像、又は創造できるのがいいゲームの条件のひとつなのは確かです。自分なりの世界。「私の主人公」っていう感覚がないとヤリ込む気にならないですし。しゃべらない主人公が多いのはそういうワケです。小説やアニメではなくゲームだからこそ、主人公の名前を変える気になるんだろうから……。大切ですよね、その辺。

▼北海道　七海錆吾さん：彼女の病んだ感じを表現するならコレぐらい細くてもいいかもしれませんねぇ。怖いですからね。トコトン。笑。自称魔女は世界にごまんといますけど、彼女は実際に魔法を使えますから。占い師とかになったら、本当に当たるんでしょうねぇ。でも何が怖いって持ってる人形の顔……どうしましょう。コレが夜中とかにふわーって浮いて近寄ってきたらビビッちゃいますよね。攻撃でもして来ようもんなら。

◀京都府　水島嬰さん：逃げてるポーズがカッコヨスギです。

◀東京都　松本あけりさん：なんてうらやましい……な格好です。

◀愛知県　梧滝左さん：いい感じにペコリです。秋はお茶ですかね？

▶茨城県　双龍飛鳥さん：アナコンならではです。パーティゲームとしてもバッチリ。

▶宮城県　白河風華さん：よく見なくても……戦闘用の服装じゃないですよね。

◀滋賀県　藤咲尚さん：先生も通常の戦闘に参加してくれればよかったんですけど。

▶東京都　のぶすけさん：自分の思いを大事にしていくのって難しいですからね。流されたり、しかも結果流されたほうが良かったり。続編もあるらしいですからね。期待して待っていましょう。っていつごろ発売なんでしょうねぇ？

◀和歌山県　太一さん：コレだけ入れてると……ツブしちゃいそうです。

◀熊本県　水奈亜希さん：伝説が甦るんでしょう。また誰もいない？　と不安になる人も多いかもしれません。

◀神奈川県　緋沙久遠さん：彼の人気なかなかのモノです。最大の要因は半ズボン？らしいです。笑。

◀大阪府　東本夕夜さん：イロイロといじくってそうですよね。カワイイですよ。この等身大ヌイグルミサイズは（笑）。その上、しゃべるし。ペットじゃないですけど、いじります。

◀千葉県　ちったんさん：草原や芝生に踏んじゃいけないモノが隠されてるのは危険ですよね。つい……。

◀兵庫県　＊いちご＊さん：なんか、いつまでも意地を張ってる気もしますけど、いい関係ですよね。でも絶対に……仲良しにはならないんだろうなぁ。きっと。

CGでバッチリ!

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！データでの応募は受け付けてません。

▶神奈川県　朝影礼都さん：はみ出しそうなくらい元気なトロなのでした。ハイですよね。

◀大阪府　雅樹里さん　新作。これまた魅力的なキャラがたくさんです。こんどはどんなお話になるんでしょうねぇ。新しいシステムは？　期待大です。

▶愛知県　NeNeさん：確かにハダカエプロンじゃないのはアレですが（笑）、家庭的な性格でしょうから笑顔と一緒がすごく似合ってます。おかえりなさいって感じですよね。

▶茨城県　小見幸子さん：手袋がポイントなんでしょうか？　水遊び用のおしゃれ？　かわいいからOKなんですが。

▶東京都　ばらスィーさん：魅力的なキャラが多かったんですけど、あまり活躍してくれなかったですからねぇ。システムなんかは完成されているので、アイテムやシナリオなんかにボリュームさえあれば……。『ゼルダの伝説』のような探索の要素とかもガンガンプラスして。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：

◀埼玉県　宮崎あさみさん：妖精さん育成SLG……全然情報がありませんねぇ……。ここまでないと、本当に作ってるのかなぁって気になります。どうなんでしょう？　その辺。

◀秋田県　天野雪那さん：月明かり、逆光に浮かび上がる瞳。大人しそうな外見なんですが……。

◀北海道　ゆかさん：チョコボでルンバもありましたからね……ってダジャレ？

▲大阪府　MIRYONさん：今度も彼女が巻き込まれちゃうのは宿命なんですかねぇ？　まあ、勝てそうですけど。

▲大阪府　鈴木貴和子さん：リルムに頭を洗ってもらうとは！　エドガーおそるべし。まあ壮大な光源氏計画のいいステップなのかもしれません。他人に髪の毛洗ってもらうのって気持ちいいんですよね。

◀栃木県　神音みさをさん：激しい戦いの中で。青年は成長していくワケです。

◀徳島県　長尾叶矢さん：カワイイですよね、やっぱり。育てば強いし。

▲栃木県　めもるんさん：なんとなく、元気ヨサゲですよね。みんな。前作とはまた違った物語が……。

◀大阪府　MIRYONさん：『クロス』にも登場しますからねぇ。お話の鍵を握るんでしょう。

◀青森県　矢吹雅さん：魂を天に召すための聖戦士。楽しそうです。

◀兵庫県　樹響さん：大事ですよね。煩悩は。ソレだけでも戦えます。

◀宮城県　白河風華さん：装備する場所で効果が変わってきそうですよね。

◀埼玉県　まーイヤンさん：もらってもなぁ……っていうのが正直なところ？

▼愛媛県　如月二月さん：まだムービーのようなデモしか見えてないですけど、スゴイですよ。画面が常にぶれた感じでスピード感バリバリです。格闘ゲームになるんでしょうか？

▲神奈川県　小野奏子さん：なんとなく間の抜けた主人公たちです。ぷしゅーって。

◀千葉県　湖萩龍架さん：寂しげな顔つきもかわいいでしょうねぇ。彼女。いろいろな表情を見せてくれますから。

◀千葉県　甘塩コメコさん：こうやって剣を下に突き立てることって……実際には出来なさそうです。欠けちゃいそうですから。

◀大阪府　乃鐘ひさじさん：ミッシェル、外見はともかく男としてはかなりレベル高いですよね。もてもて？

▲東京都　おかざわあさこさん：かわいくないですよね。どうみても。このケダモノは（笑）。っていうか、怖いです。人を丸飲みして食べちゃうし。パクパクと。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。期待を込めて送って下さい！

▶東京都　松崎央美さん：任天堂のソフトは……まだまだ厳しそうです。音楽とか、世界観とか、ステキなところがたくさんの素晴らしいソフトなんですけどねぇ。

▶神奈川県　南雲くーさん：バグさえとってくれればバッチリなんですけどね。いや、切実な問題ですよ。完全移植ではなく、ちゃんとCD－ROM用に直ってないと。ね。オリジナル要素もあるといいなぁ……。

◀静岡県　瀧上アサオさん：というかこの娘の大きくなったバージョンは服の関係で全てセクシーショットになっちゃいますよね。最初から破れててボロボロなので、気が付きませんけど。

▲山形県　十河さん：胸のハートにメロメロな人も多いような。やっぱり挑発……なんですよねぇ。

◀東京都　皐月あひるさん：何人かでやるとさらに楽しいですよね。パーティに最適。

◀北海道　あずまことねさん：こんなすねた顔を見せてたんでしょうか？

▲京都府　佐倉かなさん：彼のような仲間のためにも負けられませんよね。

▶愛知県　早霧司さん：正統派のヒロインですよね。ちょっとドジですけど。笑。

▶香川県　爆発高校さん：出来るでしょう。ものスゴイ性能ですから。バッチリですよ。多分。

封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305㈱メディアワークス「4Cど」係

ウィザードリィ　ニュー　エイジ　オブ　リルガミン

■ローカス　■RPG　■10月28日発売　■¥5,800　■メモリーカード(4ブロック)

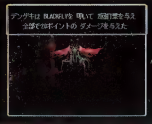
Wizardry

New Age of Llylgamyn

ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン

悪の魔術師となり、復讐を胸に地上を目指す『Ⅳ』、
冒険者となり、名誉を賭けて地下へと挑む『Ⅴ』。
相反する面白さを持つ2つの傑作が、いよいよ再臨!!

『WIZ』初心者も安心、冒険の心得を伝授!!

いよいよ発売もあと数日に迫った『ニュー エイジ オブ リルガミン』。収録された2作品は名作とはいえ、『WIZARDRY(以下WIZ)』初心者には少し厳しい難易度を誇る。そこで、初心者でも楽しめるよう、プレイする前に知っておきたい知識を紹介。2つの試練で生き残るため、しっかり頭に入れておこう!!

『ニューエイジオブリルガミン』のポイントをチェック!!

1 『Ⅳ』はクラシックとアレンジの2モード!!

難易度の高い『Ⅳ』は、オリジナルのままのクラシックモードに加え、システムやバランスを初心者向けに改良したアレンジモードを収録。

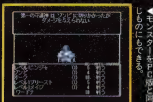
▲▶アレンジモードは、初心者でも遊びやすくなっている。

2 新機能で快適なプレイを実現!!

両作品とも、オートマッピング機能やクイックセーブ&ロード機能などが追加され、遊びやすさが格段に進化しているぞ。

◀クイックセーブ&ロードは、とにかく便利!

3 オプションモードで自由なカスタマイズ!!

画面をワイヤーフレームにしたりといった、カスタマイズ機能を搭載。PC版のデザインも再現可能で、ファンも納得のデキだ。

◀モンスターをPC版と同じものにもできる。

4 おまけモードもバッチリ収録!!

集めたアイテムや、出会ったモンスターなどを参照できるミュージアムモードを搭載。役に立つデータが満載で、初心者もマニアも楽しめるぞ!

◀▲かなり細かいデータまで参照することができるのだ。

リルガミンサーガの血統を受け継ぎしもの、ここに復活

New Age of Llylgamyn

ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン

好評発売中 SLPS 02349 価格5,800円(税別)

大ヒットした前作「ウィザードリィ リルガミン サーガ」に続く第2弾、「ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン」では、ファンのこだわりも多い、シリーズのⅣ・Ⅴをリメイク。完全を目指した移植度の高さに、WIZの世界観を壊すことなくPS版ならではのアレンジを追加。前作でも好評を得た、こだわりのスタッフが作る、RPGの最高峰が新に復活!

●激ムズの#4は完全オリジナル版と難易度調整を施した「アレンジ版」を用意。
●プレイヤーの緊張感を盛り上げる、美しくも妖しい3Dダンジョン描画もパワーアップ。
●グラフィックは末弥純、サウンドは羽田健太郎、定番且つ最強の布陣で送る、"3Dダンジョン探索型RPG"のデファクト・スタンダード。
●#4 #5共に「博物館モード」を用意。モンスター・アイテム・NPCすべてのキャラクターをチェックし、コンプリートを目指せ!!
●メッセージの日本語/英語切り替えも任意に可能。すべてを「あの頃」のような画面でプレイする事も可能。
●デュアルショック対応。エンカウントや麻痺・石化・寺院での詠唱時に振動。

初回特典
初回出荷分には、末弥純氏のイラストを施した「オリジナル特製カード」を封入。
ほかでは手に入らないローカスのオリジナル。
(1パッケージに1枚封入されています。)

好評発売中
シリーズのⅠ・Ⅱ・Ⅲが完全復活。
大ヒットした名作がベストで登場。
プレイステーション・ザ・ベスト
「ウィザードリィ リルガミン サーガ」¥2,800(税別)
SLPS 91118

発売■株式会社ローカス http://www.locus.co.jp

WIZARDRY IV ワードナの逆襲

迷宮脱出の手引き

プレイヤーは、第1作目の最終ボスだった大魔法使いワードナとなり、冒険者たちと戦いながら地上を目指していくという外伝的な作品。アドベンチャー要素が強く、かなり難易度の高いシナリオだ。

◆大魔術師ワードナとなり、失われたアミュレットを取り戻せ!!

あまりの難易度の高さに、多くのマニアも投げ出した異色作。しかしPS版では、遊びやすく調整されたアレンジモードを搭載している。今回はこのモードを対象にした冒険の秘訣を紹介。クラシックモードの難易度はハンパじゃないので、初心者は必ずアレンジを選ぼう。

▲『IV』を初めて遊ぶ人は、こちらのアレンジモードから始めよう。

モンスターを引き連れ、地上を目指せ!!

ワードナは、迷宮内に設置された召喚サークルでモンスターを召喚し、彼らを率いて冒険者たちを倒していく。モンスターはレベルアップも復活もできないので、失ったモンスターを常に補充しながら進んでいく必要があるぞ。

▲▶失ったら召喚陣で補充。モンスターは、あくまで消耗品と考えることだ。

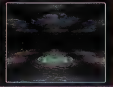
迷宮内に仕掛けられた数々のナゾを解け!!

AVG色の強いこのシナリオでは、戦闘よりも謎解きがメインとなる。序盤からやや意地の悪い謎解きが続出するので、しっかり考えて進めて行こう。ヒントなしでは答えられないことが多いので、ワードナ自身が語るヒントは見逃さないようにしよう。

◀メッセージをしっかり読まないと、最初の地下10階からすら抜け出せない場合も……。

SURVIVAL GUIDE

1 召喚陣を使いこなそう

召喚陣では、モンスターの召喚や入れ替えが可能。今のモンスターでは厳しいと感じたら、すぐに戻ること。また召喚陣にはレベルが設定されており、レベルが高いほど強いモンスターを召喚可能だ。さらにワードナも、高いレベルの召喚陣に入ることでレベルアップしていくのだ。

▲新しい召喚陣を見つけたら、必ず立ち寄ること。見逃すと生き延びられないぞ。

◀地上に近づくほど召喚陣のレベルは高くなり、召喚できるモンスターも強力に。

危なくなったらすぐ戻る!

アレンジモードで召喚できるモンスターはクラシックに比べ強くなっているが、死んだらそれまで。1体でも欠けると大幅な戦力ダウンになるので、危ないと思ったらすぐに召喚陣に戻り、補充しておこう。序盤は戦闘ごとに戻った方がいい。

最初のオススメパーティは?

レベル1プリーストは必ず確保。彼がいないと、最初の小部屋を脱出できない。あとは、レベル1メイジ、ガスクラウド、ニンジャなどの攻撃陣を揃えよう。ワードナは僧侶の呪文を使えないので、後半もプリースト系は絶対に外さないこと。

2 クイックセーブをうまく使おう!

初心者の強い味方、クイックセーブ。『IV』では8カ所にセーブが可能なので、危ないと思ったらすぐにセーブだ。また“死んで覚える”タイプのゲームなので、10回や20回のゲームオーバーは気にしないこと。

◀死んで当たり前の世界。思った通りの結果が出なかったら、即ロード。

3 戦闘をする必要はない?

戦闘で経験値は得られないので、ザコ戦は基本的にムダ。そもそも戦闘自体に運の要素が強いので、無理に戦う必要はないのだ。相手が強そうだと感じたら、即座に逃げよう。逃げることは決して恥ではないぞ。

◀ちょっと気を抜くとザコ戦で全滅していた……なんてことが多い。

4 アイテムを見極めよう!

持てるアイテム数は8個までと、上限がある。何が大切で、何が不必要なのかをしっかり見極めよう。武器防具系は装備できないので、基本的に拾わなくてOKだ。重要アイテムを捨ててしまわないように注意。

◀薬系は、いざというときに役に立つ。序盤はきっちり回収しよう。

WIZARDRY V 災渦の中心

迷宮潜入の手引き

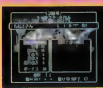
プレイヤーは冒険者となり、ダンジョン奥深くへと挑む正統派本格3D・RPG。こちらが、『WIZ』本来の形といえる。キャラのレベルアップやアイテムの収集といった、『WIZ』らしい楽しさを堪能することができるぞ。

◆リルガミンの危機を救うため、迷宮の奥へ進め!!

基本的なシステムは、ほぼ『WIZ I』〜『III』と同様。キャラクターメイクやレベルアップなどの『WIZ』本来の楽しさに加え、物語性が大幅にアップしている。NPCとの会話や、ストーリーを楽しむ要素も追加され、世界観も大きく広がっているぞ。

▲物語性とともに、迷宮内の仕掛けもパ

プレイヤーの分身を生み出すキャラメイク

キャラクターメイキングの方法は、『I』と同じ。名前と種族を決め、ボーナスポイントを能力値に割り振って職業を決定する。ここでは、各種族の基本能力値と、職業に必要な能力値を紹介。ボーナス値はランダムなので、高い数値が出るまでじっくりねばろう。

▲▶やはり何事も最初が肝心。キャラメイクは、納得いくまでやり直せ!!

種族基本値

種族	力	知能	信仰心	生命力	俊敏さ	運
人間	8	8	5	8	8	9
エルフ	7	10	10	6	9	6
ドワーフ	10	7	10	10	5	6
ノーム	7	7	10	8	10	7
ホビット	5	7	7	6	10	15

職業必要値

職業	力	知能	信仰心	生命力	俊敏さ	運	属性
戦士	11	―	―	―	―	―	すべて
魔法使い	―	11	―	―	―	―	すべて
僧侶	―	―	11	―	―	―	中立以外
盗賊	―	―	―	―	11	―	善以外
ビショップ	―	12	12	―	―	―	中立以外
侍	15	11	10	14	10	―	悪以外
ニンジャ	17	17	17	17	17	17	悪のみ
ロード	15	12	12	15	14	15	善のみ

リルガミンの街にある施設を、有効に利用しよう!!

冒険の序盤は、2〜3回戦闘するごとに街に戻って休養を取ることが生き残る秘訣だ。リルガミンの街には4つの施設があるので、これらをしっかり利用していこう。後半になるとほとんど使うことはないだろうが、序盤のうちは頻繁にお世話になるハズ。それぞれの施設の特徴を理解しておくこと。

◀レベルが低いうちは、少しでも危険を感じたら街に戻ろう。

冒険者の宿

HPの回復・レベルアップを行う。いくら経験値をためても、ここに泊まらないとレベルアップはしない。

カント寺院

死んだキャラの復活やステータスの回復を行う。復活は失敗することもあるが、序盤は頼らざるを得ない。

ボルタック商店

アイテムの売買を行う。売ったアイテムの買い戻しも可能。お金さえあれば、倉庫代わりにも使える。

ギルガメッシュの酒場

パーティの編成やステータスの確認を行う。キャラを作ったあとに、最初に向かうのがこの場所だ。

S U R V I V A L　G U I D E

1 ムリをしないで街に戻る

レベル1の冒険者は簡単に死ぬ。序盤は数回の戦闘ごとに街に戻ろう。冒険者の宿でMPのみ回復(馬小屋に泊まる)→呪文でHP回復を繰り返せば、お金もかからないぞ。どうしても面倒なら、最初から用意されているキャラを使うといい。

▲最初から用意されているキャラはレベルが高い。名前を変えることも可能だ。

◀とにかくレベル1のときは、慎重に行動しよう。

2 NPCとうまく付き合おう!

重要なアイテムはNPCが持っている場合が多い。お金を贈って機嫌を取ったり、呪文で魅了することもできるので、うまく引き出そう。最悪の場合、盗んだり、殺して奪うことも可能だが、それは最後の手段だ。

▶序盤は、NPCと戦おうと考えない方がいい。返り討ちに遭うだけだ。

電撃PS123号
特別付録

MEMORYCARDSEAL

Vol.123
SPECIAL

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

ハイスクール・オブ・ブリッツ	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	Lの季節
ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	シルバー事件	SDガンダム GGENERATION-0
マクロス VF-X2	ジルオール	Little Lovers SHE SO GAME
レアDATA在中	夕闇通り探検隊	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4
投げ出し禁止	サイキックフォース2	フロントミッション サード
水洗い厳禁	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ワイルドアームズ 2ndイグニッション
ボス前・DATA	悠久幻想曲保存版	Neo ATLAS II
競馬・DATA	ロビット・モン・ジャ	ビートマニア APPEND 4thMIX
SPG・DATA	デュープリズム	俺の料理
RPG・DATA	マジカルドロップF	ゲッターロボ大決戦！
AVG・DATA	かえるの絵本	トルネコの大冒険2
恐怖対抗印	漂流記	バイオハザード3
絶対無敵消去不可	バロック	BOYS BE… 2nd Season
保存用SAVEDATA	アークザラッドIII	ダービースタリオン99
現在プレイ中DATA	Silent Bomber	Memories Off

電池フタ用シール

電撃PlayStation　123号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

タイトル	コピーライト
Lの季節　A piece of memories	© 1999 TONKINHOUSE
SDガンダム GGENERATION-0	© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1999
Little Lovers SHE SO GAME	© 1999 日経映像・NTT出版
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	シールに表記してあります
フロントミッション サード	© 1999 スクウェア メインキャラクターデザイン：山田章博
ワイルドアームズ　2ndイグニッション	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
Neo ATLAS Ⅱ	Neo ATLAS Ⅱ © 1999 FlipFlop, All Rights Reserved. ATLAS © 1991/ARTDINK. All Rights Reserved.
ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	シールに表記してあります
俺の料理	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
ゲッターロボ大決戦！	© 1999 ダイナミック企画 © 1999 バンダイビジュアル・テクノソフト
ドラゴンクエスト・キャラクターズ　トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	© 1999 CHUN SOFT／アーマープロジェクト／バードスタジオ／すぎやまこういち／ENIX　企画制作・チュンソフト 製造販売・エニックス
バイオハザード 3 ラスト エスケープ	© CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
BOYS BE…　2nd Season	© 1999 シュワッチ／タマプロダクション © 1999 講談社／ガスト
ダービースタリオン99	© パリティビット
Memories Off	© KID 1999
装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	© サンライズ © TAKARA CO.,LTD. 1999
シルバー事件	© ASCII Corp./grasshopper manufacture inc.
ジルオール	© 1999 KOEI Co.,Ltd.
夕闇通り探検隊	© 1999 Spike
サイキックフォース2	© TAITO CORP. 1997,1999
続・御神楽少女探偵団～完結編～	© HUMAN 1999
悠久幻想曲　保存版　Perpetual Collection	© Starlight Marry/Media Works Inc.
ロビット・モン・ジャ	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
デュープリズム	© 1999 スクウェア
マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！	© 1999 DATA EAST CORP.
かえるの絵本 なくした記憶を求めて	© 1999 Victor Interactive Software Inc. © 1999 INFINITY co.,ltd.
漂流記	© 1999 KSS
バロック 歪んだ妄想	© 1999 STING
アークザラッドⅢ	© Sony Computer Entertainment Inc.
Silent Bomber	© BANDAI 1999
ハイスクール・オブ・ブリッツ	© 1999 あかほりさとる事務所／メディアワークス
ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン	The Return of Werdna Copyright © 1987-1999 by Andrew Greenberg,Inc and Sir-tech Software,Inc. All logos,printed graphic designs and printed materials Copyright © 1987-1999 Sir-tech Software,Inc. All rights reserved. Heart of the Maelstrom © 1988-1999 by Sir-tech Software,Inc. All logos,printed graphic designs and printed materials Copyright © 1988-1999 by Sir-tech Software,Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved.
どこでもいっしょ	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
ポケ単	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
DPSシール	イラスト／岩瀬さとみ・六堂秀哉・伊藤勇太

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1999 HOW TO WIN

秋も深まり、そろそろ寒い季節の到来です。しかし、そんな季節でも、プレイクエスチョンにはHOTで熱い攻略が満載です。お肌の乾燥はムリだけど、心の乾燥は潤せちゃう、充実したゲーム攻略をお届けしましょう!!

マジカルドロップF
大冒険もラクじゃない!

AVGモード&アイテムの追加で、バラエティ豊かになった『マジドロF』のお得情報を大公開！ これで本作を120%満喫できる!!

本作からキャラクターデザインを一新した『マジドロ』ですが、みなさんどう感じましたか？ 全体的にキャラが大人っぽくなったと感じたのは自分だけでしょうか。個人的には、今回はフールが鼻水を垂らさなくなったのが残念でなりません。次回作では、再び鼻水を垂らすことを希望します。（はにょ～ん傭兵）

発売中 PZG	▶¥5,800 ▶データイースト
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

アイテム入手からお得ネタまで、『マジドロF』のとっておき情報を紹介!

同じ色のドロップを3つ以上つなげて消すという、シンプルなシステムとスピーディな展開が人気の『マジドロ』シリーズ。今作では、さらにアイテムという要素が加わり、戦略性がグンとアップ！ アイテムを使うタイミングをはかるなど、新しい攻防を楽しめるようになった。今回は、そのアイテムの入手法をメインに、本作をプレイする上で役立つ情報を紹介していくぞ。なお、アイテムが入手できるのは、AVGモードである〝旅のカード〟のみ。ここでアイテムを入手しておかないと、対戦で使うことができないので注意しよう。

ジャスティス編 アイテム入手ポイントを公開!

本作に登場するアイテムは全部で30種類。そのうち14種類は、〝旅のカード〟のジャスティス編で手に入るぞ。ここでは、各アイテムの効果と入手法を紹介しよう!!

名称	効果	入手法
すうがくのページ	一定時間、連鎖が＋3される	服屋の前でデビルにマジカルドロップのピンクを奪われたあと、木枯らし山の山頂でハイプリエストと戦い、勝利する。（教会の町破壊後、ラバーズとケンカをしたあとには発生しない）
強者のヤリ	一定時間、連鎖が2倍になる	スターのコンサートイベント後、木漏れ日の森入口でチャリオットと戦い、勝利する。
おまもりのロザリオ	回復中のアイテムが、すべて使用可能になる	教会の町でハイエロファントと戦い、勝利する。または、マジカルドロップのグリーンを奪われたあと、ラバーズからスターのコンサートの話を聞く前に木漏れ日の森入口へ行き、そこでハイエロファントと戦い、勝利する。
ふしぎなカバン	前に使ったアイテムと同じ効果を発動する	教会の町に初めて入ったとき、いったん教会前から移動し、再び教会前に戻る。するとフールが現われるので戦い、勝利する。（マジカルドロップのグリーンを奪われたあとは発生しない）
第3の目	自陣で一番多い色のドロップを消す	スターのコンサートイベントが発生する前に、木漏れ日の森にいるワールドと戦い、勝利する。
氷のこんぺいとう	ドロップを氷玉化する	スターのコンサートイベント発生後、マジカルドロップのピンクが奪われる前に木枯らし山の山頂に行き、そこにいる女性に話しかける。
じゅん白のマイク	素敵な歌声（?）で、対戦相手のピエロを混乱させて操作不能にする	木漏れ日の森広場でスターに大地のつめあとの情報を聞いたのち、再び話しかけて戦い、勝利する。
とつげきラッパ	フィールド上にあるすべての青ドロップを消す	マジカルドロップのグリーンをデビルに奪われる前に、木漏れ日の森広場でジャッジメントと戦い、勝利する。
レンガのかけら	対戦相手のドロップを塔の形に増やす	タワーに破壊された教会の町で、道に落ちているレンガを調べると手に入る。
隠者の手形	敵の攻撃を半分返す	ラバーズからスターのコンサートの話を聞いたあと、木枯らし山の山頂へ。そこにいるハーミットと戦い、勝利する。（コンサート後は入手不可能）
マッスルハンマー	フィールド上にある氷玉をすべて消す	大地のつめあとでストレングスを倒す。
ジャスティソード	攻撃を受けるほど、相手に返す玉が多くなる	ジャスティスのシナリオを始めると自動的に手に入る。
ちゅうづりロープ	相手の攻撃を一時的に止める。ただし、相手から大量のドロップを送られると解除される	マジカルドロップのグリーンを奪われたあと、ラバーズからスターのコンサートの話を聞くまでの間に、木枯らし山の山頂にいるハングドマンと戦い、勝利する。
女王の姿見	敵のフィールドを点滅するキャラ絵で隠したうえ、アイテムを使えなくする	大地のつめあとの最深部でエンプレスを倒す。

お得な小ネタ（?）も教えちゃう!

ネタ1 ラバーズで〝旅のカード〟をプレイ

〝旅のカード〟を普通にプレイしただけでは、ジャスティス編でしか遊ぶことができない。ラバーズ編は、ジャスティス編をクリアして初めて出現するのだ。残りのアイテムは、これをプレイすることで手に入るぞ!!

▶キャラ選択にラバーズが追加されるのだ。

◀とにかくジャスティス編を終わらせること。

ネタ2 変身アイテムのコンボで勝利をつかめ

アイテムは、基本的に1つの効果しか発動させることができない。しかし、組み合わせによっては連続して複数の効果を発動できることもある。ここでは、その一例を紹介しよう。

コンボ1 レンガのかけら＋氷のこんぺいとう＋女王の姿見

攻撃系のアイテムの組み合わせ。まず「レンガのかけら」で相手に大量のドロップを送り、「氷のこんぺいとう」でドロップを氷玉化。最後に、氷玉化したドロップをアイテムで消されないように、「女王の姿見」で対戦相手がアイテムを使えない状態にするのだ。こうすれば、画面の約半分が氷玉で埋まり、対戦相手は手が出せない状態になるハズ。相手のフィールドにドロップがたまった状態で出せば、より効果的だ。

▲相手のフィールドに大量のドロップが！ これで瞬殺も可能。

コンボ2 ちゅうづりロープ＋第3の目＋ガオガオのつめ

今度は防御を考えたときの組み合わせ。まずは、「ちゅうづりロープ」でドロップが降りてくるのを防ぐことからスタート。次に「第3の目」でフィールド上で一番数の多いドロップを消す。最後の仕上げとして、フィールドの左右画面端をループできるようになる「ガオガオのつめ」を使用。これで、残ったドロップを消していくのだ。ちなみに、「ガオガオのつめ」は、ラバーズ編で入手できるアイテム。取り逃さないようにしよう。

▲「第3の目」でどれだけドロップが消えたかがポイント！

Q：対COM戦でノーコンティニュークリアしても、なかなか高得点が出せません。何かコツがあったら教えてください。
A：それは、連鎖数を増やすことです。出てくるドロップを随時消していくというやり方でプレイした際、ノーコンティニュークリアしたとしても、だいたい8～9万点ぐらいしか取れません。そんなときは、R1の降ろすボタンが有効。フィールドにドロップを自由に降らせるので、それだけ連鎖が狙えるようになるのです。

夕闇通り探検隊

この『夕闇通り探検隊』は、何やら文学的な雰囲気がある。それがどこから感じられるかというと、散歩後のプライベートシーン。主人公たちには、日々の生活があり、帰るべき家庭がある。そこから感じられるニオイが文学っぽい。現在、流布しているゲームへのアンチテーゼって感じ。　（NM）

100日間で44の噂を解明しなければならないが、意外にヒントの少ない、『夕闇通り探検隊』。ここでは、すべての噂の解決法をチャートつきで大紹介！

発売中 AVG	▶¥5,800　▶スパイク ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

解決チャートを駆使して、噂の完全解決を目指せ！

『夕闇通り探検隊』では、「噂を入手」➡「噂の内容を相談して分析」➡「検証のために散歩に出かける」というのが基本的な流れ。噂には、入手できるキャラ・入手期間・検証期限・検証のためのイベントを発生させるキャラが設定されているので、チャートを確認しながらゲームを進めていくのが大前提となる。噂入手と散歩には制限時間が設定されているため、迅速な行動も要求されるぞ。

イベント後の相談は必須

噂を入手したら、散歩の前に検証する噂についての相談をする。相談をしておかないとイベントが発生しない場合もあるので、会話内容が同じになるまで何回も相談をしておこう。また、噂を解決する場合も相談が必要となる。散歩中も相談をすることは可能だが、無意味に相談するのではなく、チャートの指示にしたがうこと。

しっかりスケジュールを立てる

100日間で44の噂を検証していくには、非常に緻密な計画を立てる必要がある。事前に学校と散歩で、どのような行動するかを決めておこう。ただ2周目以降も、解決した噂は、そのまま残るようになっている。そのままプレイを続けていけば、確実に全部の噂を解決することができる。

いつも走って移動する

学校と散歩での行動には、制限時間が設定されている。情報収集や噂の検証で移動する場合は、必ず走って移動すること。また、散歩中にクルミとサンゴを使用キャラにして、メロスをつないでしまうと、移動スピードが落ちてしまう。サンゴとクルミが使用キャラの場合、メロスがいない状態での長距離移動はしないこと。

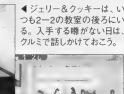
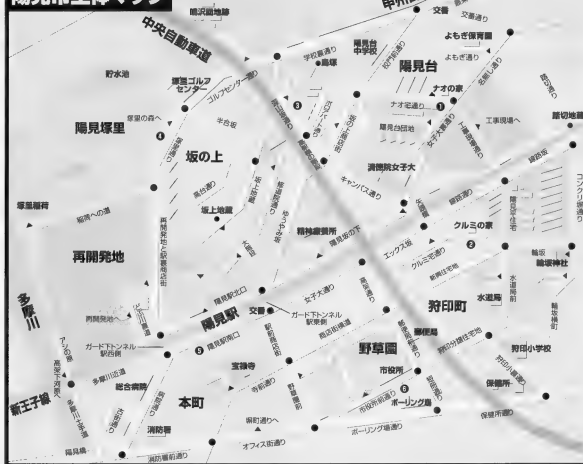
クルミの親密度について

クルミがジェリー＆クッキーとアイバミナミから噂を入手する場合、親密度が6以上でなければならない。親密度の初期値は1で、話しかけるごとに1日に1ずつ上昇する。噂を入手するまでに5回話しかけておけば、確実に噂を入手できる。

◀ジェリー＆クッキーは、いつも2ー2の教室の後ろにいる。入手する噂がない日は、クルミで話しかけておこう。

▶アイバミナミは5月の14・21・26・27・29日、6月の1・6・8・12・15・16・22・23・24・29・30日に登校する。

塚里の森の構造

塚里の森は、噂の検証のために、何度も訪れることになる。つながりをしっかり覚えておくこと。

マップの見方

散歩のスタート地点は、❶ナオの家、❷クルミの家、❸鳥塚入口、❹陽見塚里前、❺陽見駅南口、❻陽見市役所前、の6カ所。❷❸は、ほとんど使う機会がない。おもに使用するのは❶❺❻の3カ所だろう。散歩開始地点の付近には、必ずメロスをつなぐことができる場所が用意されている。マップ上の●記号は、そこまで移動すると、通りの選択画面に切り替わる場所。▲記号は、奥か手前を調べて移動する場所。陽見市を歩き回り、噂を検証していくには自分のいる場所を把握するのは基本中の基本。チャートを参照しながら、逐一場所を確認しつつ移動すること。

Q：このゲームにはゲームオーバーはあるのでしょうか？
A：主人公3人には、人面ガラスの呪いがかけられており、呪いの進行は「霊障」と呼ばれる数値で表される。霊障は1日1ずつ増えていき、イベントでも増減する。そして、100になるとゲームオーバー。ただし、ゲームオーバーになっても、その日の学校から継続プレイが可能なので、それほど神経質になることはない。

全44の噂 解決チャート

◎チャートの見方
重要度：噂の重要度は4段階。★の数が多いほど、ゲーム中で重要な噂という意味。★が2つ以上の噂は確実に解決していこう。
入手期間：学校で噂が入手できる期間。
検証期限：噂が解決できる期限。これまでに解決しないと迷宮入りになってしまう。
条件：噂を入手するための条件。
1～8：噂を検証するための行動。[ナ]はナオ、[ク]はクルミ、[サ]はサンゴの略。指定のキャラで行動すること。末尾に(相談)の指示がある場合は必ず相談をすること。

人面ガラスの噂

重要度 ★★★★
入手期間 なし
検証期限 なし
条件：なし
1[ナ]鳥居まで移動。左へ戻り、水飲み場を調べてメロスをつなぐ。鳥塚まで移動。パノラマを抜けようとしてから振り向く。人面ガラスを調べる。

花子さんのお墓の噂

重要度 ★★★
入手期間 5/7～8/13
検証期限 ～8/13
条件：なし
1[サ]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
2[ナ][ク][サ]陽見橋へ移動。橋のプレートを調べておばあさんと話す。(1日経過・相談)
3[ナ][ク][サ]陽見橋へ移動。17：30以降におばあさんと話す。
4[ク]古街通りへ移動。古街通りを左へ進む。女の子を調べて振り向く。会話で「遊ばない」を2回選択。(相談)

死体の噂

重要度 ★
入手期間 5/8～5/16
検証期限 ～5/21
条件：「花子さんのお墓の噂」を入手している。
1[サ]女子トイレのおトイレ軍団の話を立ち聞きして話す。廊下のユアサ軍団の話を立ち聞きして話す。(相談)
2[サ]ボロアパート通りへ移動。アパートの入口を調べて廊下へ。204号室のドアを調べて「呼び鈴を鳴らす」「やめとく」を選択。205号室の住人と話す。(1日経過・相談)
3[サ]ボロアパート通りへ移動。アパートの入口を調べて廊下へ。205号室のドアを調べて呼び鈴を鳴らし「近場を探す」を選択。アパート左のコインランドリー内部へ。205号室の住人と話す。
4[サ]204号室内で留守番電話を調べる。右へ移動してユニットバスへ入り調べる。(1日経過・相談)
5[ク]ボロアパート通りへ移動。アパートの入口を調べて廊下へ。205号室のドアを調べて204号室へ。ユニットバスで天井を調べて話す。(相談)

ガード下の幽霊の噂

重要度 ★★★
入手期間 5/11～5/15
検証期限 ～7/21
条件：「花子さんのお墓の噂」を解決している。
1[ナ]2-3後ろのセガワシンタと話す。2-3横のサンジョウケイナと話す。(相談)
2[ナ]メロスをつなぐ。ガード下トンネル駅西側へ移動。内部へ進みパノラマで花束を調べる。(相談)
3[ク]メロスをつなぐ。ガード下トンネル駅西側へ移動。奥へ進む。⊗ボタンでパノラマを抜けようとする。振り向いて女性と話す。右へ進みながら、女性が立ち止まってたら話しかけること。(1日経過・相談)

迷い通りの噂

重要度 ★★★
入手期間 5/16～5/20
検証期限 ～5/25
条件：5/16～5/19は「花子さんのお墓の噂」を入手している。5/20は「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
1[サ]廊下のイナガキマリオと話す。(相談)
2[ク]オフィス街通りへ移動。横断歩道を調べて渡る。塀町通りから出る(出ても塀町通りのまま)。ポストと話す。塀が低くなっている部分のゴミボックスを調べて「上ってみる」を選択。
3[ク]左へ進むとパノラマへ。木を調べると少年が出現。少年を調べると木の裏に隠れるので、再び調べて「木の裏に行く」を選択。右へ移動してほこらを調べる。(散歩強制終了)
4[ナ][ク][サ]オフィス街通りへ移動。横断歩道を調べて渡る。塀が低くなっている部分のゴミボックスを調べて「上ってみる」を選択。(相談)

階段の幽霊の噂

重要度 ★★
入手期間 5/18～5/22
検証期限 ～5/26
条件：ジェリー&クッキーとの親密度が6以上ある。
1[ク]廊下を走るイナガキマリオと話す。2-2後ろのジェリー&クッキーと話す。(相談)
2[サ]坂の上商店街へ移動。八百屋のおじさんと話す。(相談)
3[ク]メロスをつなぐ。大階段へ移動。踊り場でパノラマになる。男を調べると消えるので振り向く。「返事する」を選択。(相談)
4[サ]ゆうやみ坂へ移動。歩いているおじいさんと話す。クルミの言葉でおじいさんが立ち止まるので話す。坂の上商店街へ移動。八百屋のおじさんと話す。(1日経過・相談)
5[サ]ゆうやみ坂へ移動。おじいさんと話す。(相談)

浮遊霊の噂

重要度 ★★★★
入手期間 5/20～8/13
検証期限 ～8/13
条件：「公園の三つ子の噂」「白い遺書の噂」「らせん様の噂」を入手していない。または解決・迷宮入りしている。「花子さんのお墓の噂」を入手している。
1[サ]女子トイレのおトイレ軍団と話す。(相談)
※23はどちらから終了させてもよい。
2[ナ][サ]女子大裏通りへ移動。団地の掲示板を調べて「もっとよく見てみる」を選択。(相談)
3[ク]陽見台団地へ移動。陽見台団地の右端で男の悲鳴を聞く。(相談)
4[サ]メロスをつなぐ。陽見台団地へ移動。管理人と話す。(1日経過・相談)
5[ナ][サ]陽見台団地へ移動。主婦たちと話す。(相談)
6[ナ]女子大裏通りへ移動。団地入口の右にあるプレートを調べる。「もっとよく見る」を選択。(相談)

森の宝物の噂

重要度 ★★★
入手期間 5/21～5/25
検証期限 ～5/30
条件：なし
1[ナ]男子トイレのユアサ軍団の会話を立ち聞きして話す。2-3後ろのセガワシンタと話す。男子トイレのユアサ軍団と話す。(相談)
※23はどちらから終了させてもよい。
2[ナ][サ]塚里の森へ移動。ゴルフセンター裏のネット付近を調べる。「掘ってみる」を選択。(相談)
3[ク]塚里の森へ移動。ゴルフセンター裏のネットへ向かう途中でクルミがしゃがみ込む。その付近を調べる。ゴルフセンター裏のネット付近を調べて「行ってみる」を選択し左へ進む。
4[ク]塚里の森にいる男と話す。(相談)

猫の集会の噂

重要度 ★★★
入手期間 5/27～6/2
検証期限 ～6/7
条件：ジェリー&クッキーとの親密度が6以上ある。
1[ク]2-2後ろのジェリー&クッキーと話す。(相談)
2[ク]メロスをつなぐ。輪坂横町へ移動。塀の上にいる猫と話す。(相談)
3[ク]17：00～19：00に輪坂横町の路地を調べる。路地を左へ移動し小さな鳥居を調べてくぐる。右へ移動して大きな猫と話す。「ゆうかぜ、まといて」と呪文を唱えだしたら、⊗ボタンで会話をキャンセルして、また話す。(相談)

トカゲの手の噂

重要度 ★
入手期間 5/28～6/1
検証期限 ～6/6
条件：なし
1[ナ]2-3横のサンジョウケイナと話す。2-3後ろのセガワシンタと話す。(相談)
2[ナ][サ]校門前通りへ移動。18：00以前に校門を調べて校内へ。2-3横で逃げるセガワシンタを見てからナオの机を調べる。(相談)
3[ク][サ]校門前通りへ移動。18：00以降に校門を調べて校内へ。先生と話して下駄箱を調べる。(相談)
4[サ]校門前通りへ移動。18：00以降に校門を調べて校内へ。2-2後ろの女生徒と話す。2-3横のサンジョウケイナと話す。
5[サ]市役所前へ移動。市役所入口左側から野草園内へ。露店のお姉さんと話す。露店の品物を調べる。露店のお姉さんと話す。
6[サ]校門前通りへ移動。校門を調べる。(相談)

呪いのアンティークの噂

重要度 ★
入手期間 5/29～6/2
検証期限 ～6/7
条件：「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
1[サ]廊下のイナガキマリオと話す。(相談)
2[サ]陽見駅北口へ移動。ドーナツ屋右隣の雑居ビルに入る。アンティークショップの入口を調べて店内へ入り店主と話す。
3[サ]陽見駅北口へ移動。ドーナツ屋右隣の雑居ビルに入る。古本屋の店内へ入り、店主と話す。
4[サ]古本屋左隣のアンティークショップの入口を調べて店内へ入り店主と話して「ラッキー」を選択。(1日経過・相談)
5[ナ][サ]陽見駅北口へ移動。ドーナツ屋右隣の雑居ビルに入る。アンティークショップの入口を調べる。(相談)

心中事件の噂

重要度 ★★
入手期間 6/3～6/6
検証期限 ～6/11
条件：「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
1[サ]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
2[ク]塚里通りへ移動。貯水池・北へ移動。左へ進むと携帯電話が鳴っているので、音がする場所を調べて携帯を拾い、電話に出る。(相談)
3[ナ][サ]陽見駅南口へ移動。交番へ入り警官と話すと携帯電話が鳴るので出る。再び警官と話すとまた電話が鳴るので出る。電話を切るとまた鳴るので電話に出る。(相談)

河原の幽霊の噂

重要度 ★★
入手期間 6/4～6/8
検証期限 ～6/13
条件：なし
1[ナ]2-3後ろのセガワシンタが「とりつかれちゃった」と言うまで話す。男子トイレのユアサ軍団と話す。(相談)
2[ナ][サ]メロスをつなぐ。アシの原へ移動。18：00以降に線路の下から橋の下河原へ移動し女性と話す。(相談)
3[ク]メロスをつなぐ。アシの原へ移動。18：00以降に線路の下から橋の下河原へ移動し女性と話す。女性の足下を調べ「話してみる」を選択。(1日経過・相談)
4[サ]メロスをつなぐ。アシの原へ移動。18：00以降に線路の下から橋の下河原へ移動し女性と話す。(1日経過・相談)

死の言葉の噂

重要度 ★
入手期間 6/6～6/10
検証期限 ～6/15
条件：なし
1[サ]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
2[サ]商店街横道へ移動。電話を調べてトモキさんに電話する。会話で「記憶にある」「夢」「野」「久」を選択。(相談するとその場で解決)
※2の選択を間違えた場合3へ
3陽見駅北口へ移動。ドーナツ屋右隣の雑居ビルへ入って古本屋へ。右へ進み日本文学コーナーで「ドグラ・マグラ」が表示されるまで探して選択する。
4[サ]強制的に商店街横道へ。トモキさんに電話する。(相談)

覗きジジイの噂

重要度 ★★
入手期間 6/6～6/10
検証期限 ～6/15
条件：「花子さんのお墓の噂」を解決している。6/6、6/8は「河原の幽霊の噂」を入手している。
1[ナ]2-3後ろのユアサミツルとセガワシンタと話す。男子トイレのユアサの取り巻きと話す。(相談)
※23はどちらから終了させてもよい。
2[サ]最果て通りへ移動。右へ進み深夜自販機コーナー内部へ。⊗ボタンでパノラマを抜けて深夜自販機コーナーの外へ出て管理人と話す。(相談)
3[ク]最果て通りへ移動。右へ進み深夜自販機コーナー内部へ。パノラマは、どこでもいいので3カ所調べる。(散歩強制終了)
4[ナ]最果て通りへ移動。右へ進み深夜自販機コーナーの内部へ。パノラマで自販機の隙間を調べて「覗く」を選択。⊗ボタンでパノラマを抜ける。管理人と話す。(1日経過・相談)

▼ 夕闇通り探検隊

ポイント Q&A
Q：プライベートシーン後の霊障シーンでは、どの選択肢を選ぶと霊障の数値が増えなくてすむのですか？
A：ナオは「窓を開ける」「扉開ける」「耳をあてる」「息をひそめる」「強く瞳を閉じる」「目を開ける」、クルミは「入れてあげる」、サンゴは「窓を開ける」「電話を取る」「テレビを見る」「電話が気になる」「首もとを見てみる」「確かめる」「泣き声を探る」「電話をかける」「自分の部屋に入る」「原稿を見る」を選択しよう。

開かないパチンコ屋の噂

重要度 ★★
入手期間 6/8～6/11
検証期限 ～6/16

条件：「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
❶[サ]廊下のイナガキマリオと話す。(相談)
❷[サ]どぶ川裏道へ移動。駐車場付近からパチンコ屋内部へ。右へ移動し奥へ。左へ移動し店長と話す。置いてきた2人と合流。(相談)
❸[サ]再開発地と駅裏商店街へ移動。18：00以降にパチンコ屋隣の呼び込みと話す。(相談)
❹[サ]再開発地と駅裏商店街へ移動。18：00以前にパチンコ屋前の主婦と話す。陽見駅南口へ移動。交番内で警官と話す。どぶ川裏道へ移動。パチンコ屋内へ。右へ移動し奥へ。左へ移動し店長と話す。(相談)
❺[ナ][ク][サ]どぶ川裏道へ移動。パチンコ屋内部へ。右へ移動し奥へ。左へ移動し店長と話す。(1日経過・相談)
❻[ナ][ク][サ]再開発地と駅裏商店街へ移動。パチンコ屋左側のシャッターを調べる。どぶ川裏道へ移動。パチンコ屋の裏口を調べる。(相談)

黄色い傘の噂

重要度 ★★
入手期間 6/13～6/17
検証期限 ～6/21

条件：「浮遊霊の噂」を解決している、「花子さんのお墓の噂」を入手している。
❶[サ]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。2−2前のスナカワサエと話す。(相談)
❷[ナ]校門前通りへ移動。校門付近を調べて「傘を置いていく」を選択。(1日経過・相談)
❸[ク]ナオ宅通りへ移動。傘を調べて「開く」を選択。パノラマで女性が出現するので調べる。会話の選択肢はどちらでもよい。再び女性を調べる。(散歩強制終了・相談)
❹[ナ][サ]学校裏通りへ移動。バス停のサラリーマンと話す。ベンチを調べて「傘を立てかける」を選択。(1日経過・相談)

ヒミツの事の噂

重要度 ★★★
入手期間 6/15～7/4
検証期限 ～7/9

条件：アイバミナミとの親密度が6以上ある。
❶[ク]2−2横のアイバミナミと話す。(相談)
❷[ク]稲荷への道へ移動。アイバミナミと話し「二人を置いてく」を選択。鳥居を調べて塚里稲荷へ。右へ進んでアイバミナミと話す。左へ戻りススキの原を調べてから、アイバミナミと話す。(相談)
❸[ナ][ク][サ]稲荷への道へ移動。鳥居を調べて塚里稲荷へ。右へ進みホコラを調べる。(相談)

しょうゆ婆さんの噂

重要度 ★★★
入手期間 6/16～6/19
検証期限 ～6/25

条件：「ガード下の幽霊の噂」を解決している。
❶[ナ]2−3前のニシタカユキと話す。(相談)
※❷❸はどちらかを終了させればよい。
❷[ク]メロスをつなぐ。ガード下トンネル西側に移動。奥へ進んで老婆に話しかけるとパノラマになるので、霊体を全部調べる。(散歩強制終了・相談)
❸[ナ][サ]メロスをつなぐ。ガード下トンネル駅西側に移動。奥へ進むとパノラマになる。老婆を調べ⊗ボタンを押し「逃げ出す」を選択。(相談)
❹[ク]古街通りへ移動。パノラマでカスカと話してゆびきりをする。メロスをつなぐ。ガード下トンネル陽見駅西側に移動。奥へ進み老婆に話しかけてパノラマへ。霊体を全部調べる。(1日経過・相談)
❺[ナ][サ]陽見駅南口へ移動。交番内部で警官と話す。メロスをつなぐ。ガード下トンネル陽見駅西側へ移動。老婆がいないのを確認する。(相談)

焼け跡の噂

重要度 ★★
入手期間 6/17～6/20
検証期限 ～6/25

条件：ジェリー＆クッキーとの親密度が6以上ある、「ヒミツの事の噂」を入手している。
❶[ク]2−2後ろのジェリー＆クッキーと話す。(相談)
❷[ナ]水道局前へ移動。水道局右側の路地へ入り左へ進む。パノラマで柱を調べて「逃げ出す」を選択。
※❸❹はどちらかを終了させればよい。
❸[ナ]商店街横道へ移動。花屋の店員と話す。(相談)
❹[サ]寺町通りへ移動。お寺に入り左へ進んでお墓へ。お墓を調べて「お線香をもらう」を選択。(相談)
❺[ク]坂の上商店街へ移動。八百屋右側の路地を入って左へ進み、おばあさんと話す。お菓子の並んでいる場所を4カ所調べておばあさんと話す。
❻[ナ][ク][サ]水道局前へ移動。水道局右側の路地へ入り左へ進む。お供え物を焼け跡に置く。(相談)

蛇の場所の噂

重要度 ★
入手期間 6/22～6/24
検証期限 ～6/29

条件：なし
❶[ナ]2−3後ろのセガワシンタと話す。2−3横のヤマザキタクミと話す。(相談)
❷[ク]塚里通りへ移動。不法投棄の森へ移動し、ゴミの山付近を調べる。
❸[ク][サ]塚里通りへ移動。洞穴のある森へ移動し、洞穴内部へ。右に進み突き当たりを調べる。
❹[ク]塚里通りへ移動。貯水池・北へ移動。森の途切れた部分を調べ奥へ。左へ進み道の手前を調べ「連れてってあげる」を選択。(相談)

クルミの忘れ物の噂

重要度 ★
入手期間 6/22～6/25
検証期限 ～6/30

条件：ジェリー＆クッキーとの親密度が6以上ある、「ヒミツの事の噂」を入手している。
❶[ク]2−2前でサンゴ、イナガキマリオ、スナカワサエの会話を立ち聞きする。2−2後ろのジェリー＆クッキーが「ねえ、どうなったんだろうね」と言うまで立ち聞きして話す。(相談)
❷[ナ][サ]狩印小裏通りへ移動。校門を調べて校内へ入ろうとする。(相談)
❸[ク]校門前通りへ移動。18：00以前に校門から校内へ。2−2後ろへ移動しクルミの机を調べ「中を見る」「探す」を選択。
❹[ク]輪坂横町へ移動。神社の鳥居を調べて境内へ。右へ進み「アリジゴクを探す」「アリをいれる」「掘ってみる」「もうちょっと掘ってみる」を選択。(相談)
❺[ナ][ク]校門前通りへ移動。18：00以前に校門付近を調べ、サンゴと別れる。2−2後ろのロッカーを調べる。2−3後ろのロッカーを調べる。ナオの場合は「つきあう」を選択。クルミの場合は「宝探し！」を選択。(散歩強制終了・相談)

坂上地蔵の噂

重要度 ★
入手期間 6/26～6/29
検証期限 ～7/3

条件：「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
❶[ク]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
❷[ナ]坂上地蔵へ移動。18：00～19：00に坂上地蔵を調べて「それでもやってみる」を選択するとパノラマへ。坂上地蔵を調べて「左から」「右から」のどちらかを選択。(散歩強制終了・相談)
❸[サ]坂上地蔵へ移動。18：00～19：00に坂上地蔵を調べるとパノラマへ。坂上地蔵を調べて「左から」「右から」のどちらかを選択。(散歩強制終了・相談)

公園の三つ子の噂

重要度 ★★
入手期間 6/26～6/30
検証期限 ～7/5

条件：ジェリー＆クッキーとの親密度が6以上ある、「ヒミツの事の噂」を入手している。
❶[ク]2−2後ろのジェリー＆クッキーと話す。(相談)
❷[ク]ゆうやみ坂へ移動。ゆうやみ坂の右にある高架下公園に入る。メロスをすべり台につなぐ。砂場を調べるとパノラマへ。砂場を調べて「砂場を掘る」を選択。
❸[ナ][ク]陽見台団地へ移動。18：00以前に2人の子どもと話す(ナオの場合はメロスを連れていること)。
❹[ナ][ク][サ]よもぎ通りへ移動。18：00以前に保育園前の子どもと話す。(相談)
❺[ナ][サ]ゆうやみ坂へ移動。ゆうやみ坂の右にある高架下公園に入る。砂場を調べるとパノラマへ。砂場を掘り続けて人形が見えたら「掘り出す」「持っていく」を選択。(1日経過・相談)

寄生虫の噂

重要度 ★
入手期間 6/29～7/1
検証期限 ～7/7

条件：なし
❶[ナ]廊下のサンジョウケイナと話す。廊下のユアサ軍団と話す。(相談)
※❷❸はどちらから終了させてもよい。
❷[ナ]病院通りへ移動。病院を調べて「病院に行く」を選択。(相談)
❸[ナ]保健所前通りへ移動。横断歩道から保健所へ移動し、裏門を調べる。右へ移動し保健所通りへ移動。(相談)
❹[ナ]陽見坂の下へ移動。中央付近の看板を調べる。おばあさんとの会話で「道案内する」を選択。強制で宝禄寺へ移動。
❺[ナ]「帰らない」を選択。パノラマでは、どこかを調べると男が出現。男を調べて話す。選択肢はどちらを選んでもよい。男が去ったら「待ってる」を4回選択。パノラマになるので、どこでもいいので3カ所調べる。(散歩強制終了・相談)

鳴沢団地の噂

重要度 ★
入手期間 7/2～7/6
検証期限 ～7/10

条件：ジェリー＆クッキーとの親密度が6以上ある、7/2～7/4は「ヒミツの事の噂」を入手している。
❶[ク]2−2後ろのジェリー＆クッキーと話す。(相談)
❷[ナ]ゴルフセンター通りへ移動。高速道路右側のフェンスの切れ目から鳴沢団地への道へ移動。左へ進み給水塔付近を調べる。メロスをつないだら左へ進む。
❸[ナ]団地の入口を右へ進んで男と話す。会話後、さらに右へ。ここでは男には話しかけない。
❹[ナ]変電設備のある場所まで移動。男と話しナオが「今のうちに逃げよう」と言ったら左へ進んで入口まで戻る。
❺[ナ]入口では男が話しかけてくるので無視する。会話のキャンセルや返答をしないこと。(相談)

ネコニエの噂

重要度 ★
入手期間 7/2～7/6
検証期限 ～7/11

条件：なし
❶[ナ]廊下のクメコウジロウのひとり言を聞いて話す。2−3横のサンジョウケイナと話す。(相談)
❷[ナ]アシの原へ移動。右端を調べ「助けなくちゃ」を選択。いったんアシの原を出て戻る。そこにいるセガワシンタと話す。(1日経過・相談)
❸[ナ][サ]塚里通りへ移動。森に入りセガワシンタと話す。(1日経過・相談)
❹[ナ][ク][サ]アシの原へ移動。右端を調べる。塚里通りへ移動。森へ入って木に貼られた紙を調べる。
❺[ナ]校門を調べて「一人で行く」を選択。校舎裏でクメコウジロウに話しかけて、「わかってくれるだろう？」と言ったら無視する(会話のキャンセルや返答をしない)。現れたユアサミツルと話す。クメコウジロウと話す。校舎裏から出る。(散歩強制終了・相談)

散歩のおジイの噂

重要度 ★★
入手期間 7/6～7/9
検証期限 ～7/14

条件：「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。
❶[サ]女子トイレのおトイレ軍団の話を立ち聞きして話す。廊下のスナカワサエと話す。(相談)
※❷❸はどちらから終了させてもよい。
❷[ク]メロスをつなぐ。坂の上商店街へ移動。18：00以降に左から歩いてくるおじいさんと話す。強制で不動産屋裏のお墓へ移動するので、左へ進みフェンスを調べて陽見駅北口へ移動。(相談)
❸[サ]坂の上商店街へ移動。八百屋のおじさんと話す。惣菜屋内でおばさんと話す。
❹[ナ][サ]陽見駅北口へ移動。不動産屋脇の路地へ入ってお墓を調べる。(相談)
❺[ナ][サ]ゆうやみ坂へ移動。歩いているおじいさんと話す。坂の上商店街へ移動。惣菜屋内でおばさんと話す。(1日経過・相談)
❻[ナ][ク][サ]陽見駅北口へ移動。不動産屋脇の路地へ入ってお墓を調べる。(相談)

再開発地の噂

重要度 ★★
入手期間 7/8～7/11
検証期限 ～7/16

条件：なし
❶[ナ]廊下のクメコウジロウと話す。男子トイレのユアサ軍団の話を立ち聞きしてニシタカユキと話す。(相談)
❷[ク]どぶ川裏道へ移動。フェンスの破れ目から再開発地へ。右へ進み、通りの選択では右を選択。ボイラー室へ移動し、ボイラー内部に入り右へ進む。パノラマで「振りかえる」を2回選択。男の子を調べて「オニはイヤ」「いいよ」を選択。パノラマから抜けたら男の子と話す。(相談)
❸[ナ][サ]どぶ川裏道へ移動。フェンスの破れ目から再開発地へ。右へ進み、通りの選択では左を選択。兵舎内で警官と話す。(相談)
❹[ナ][ク][サ]どぶ川裏道へ移動。フェンスの破れ目から再開発地へ。右へ進み、通りの選択では右を選択。女性と話し、ボイラー内部に入り、パノラマで倒れている女の子を調べる。(相談)

ポイント Q&A

Q：「陽見七神の噂」が発生しません。何か条件があるのでしょうか？
A：「陽見七神の噂」は、まず「花子さんのお墓の噂」を解決していること。そして、重要度★★★の噂と★★の噂を、合計で約半分以上解決していることが条件。「陽見七神の噂」の❶～❽のパートのそれぞれを7分以内に終了させていくと、ベストエンディングに到達できる。

ミズコの噂

重要度 ★★
入手期間 7/10~7/14
検証期限 ~7/19

条件:「花子さんのお墓の噂」を解決している、「浮遊霊の噂」を入手している。

1[サ]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。廊下のユアサ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
2[サ]多摩川土手道へ移動。下水管を調べて内部へ。行き止まりで「けりやぶる」を選択して、左へ進む。(散歩強制終了・相談)
3[ナ]多摩川土手道へ移動。下水管を調べて内部へ。サンゴが気絶した場所まで移動するとパノラマになるので光る石を調べる。(相談)
4[ク]古街通りへ移動。パノラマでカスカと話して「する」「ホントにあげる」を選択。(相談)
5[ナ]病院通りへ移動。マンホールを調べる。話しかけてきた女性と話す。(相談)

黒い犬の噂

重要度 ★★
入手期間 7/13~7/16
検証期限 ~7/21

条件:7/15と7/16は「工事現場の噂」を入手している。

1[ナ]2-3前のニシタカユキと話す。
※**2 3**はどちらから終了させてもよい。
2[ナ][サ]輪坂横町へ移動。ゴミボックス付近で「周囲を見る」を選択。自動車から降りてきた男性と話す。
3[ク]輪坂横町へ移動。ゴミボックス付近で魔犬が出現する。「追いかける」を3回選択。(相談)
4[ナ]保健所通りへ移動。横断歩道を調べて保健所裏門へ。裏門を調べて「門をのぞく」を選択。(相談)

公園の友達の噂

重要度 ★
入手期間 7/15~7/17
検証期限 ~7/23

条件:なし

1[ク]女子トイレのおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。
2[ナ][ク][サ]ゆうやみ坂へ移動。ゆうやみ坂の高架下公園に入る。左へ進むとメロスが吠える。公園を出てメロスをつなぐ。高架下公園に入って左へ進み、アジサイの花付近を調べて奥へ。(1日経過・相談)
※**3 4**はどちらから終了させてもよい。
3[ナ][サ]ゆうやみ坂へ移動。メロスをつなぐ。ゆうやみ坂の高架下公園に入る。左へ進みアジサイの花付近を調べて奥へ。男と話す。
4[ク]ゆうやみ坂へ移動。メロスをつなぐ。ゆうやみ坂の高架下公園に入る。左へ進みアジサイの花付近を調べて奥へ。男と話す。
5[ナ][ク][サ]メロスをつなぐ。高台通りへ移動。左へ進み男と話す。(1日経過・相談)
6[ナ][ク][サ]ゆうやみ坂へ移動。ゆうやみ坂の高架下公園に入る。左へ進みアジサイの花付近を調べて奥へ。男がいないのを確認する。(相談)

工事現場の噂

重要度 ★★★
入手期間 7/15~7/18
検証期限 ~7/23

条件:なし

1[ナ]2-3横のサンジョウケイナと話す。(相談)
2[サ]工事現場通りへ移動。ガードマンともめているおばあさんと話す。(1日経過・相談)
3[ナ][ク]工事現場通りへ移動。18:00以降に工事現場入口を調べて内部へ。左へ進み切り株を調べる。(1日経過)
4[ナ][サ]工事現場通りへ移動。ナオの場合はおばあさんと話す。サンゴの場合はガードマンと話す。
5[ク]工事現場通りへ移動。工事現場入口を調べて内部へ。左へ進み切り株を調べる。(相談)

殺人ピエロの噂

重要度 ★★★★
入手期間 7/20~8/13
検証期限 ~8/13

条件:ジェリー&クッキーとの親密度が6以上ある。

1[ク]女子更衣室のおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。プールサイドのジェリー&クッキーと話す。(相談)
2[ク]陽見坂の下へ移動。メロスを連れている状態で駐車場を調べ階段を上がる。右へ進みトラック右側を調べて奥へ。右へ進み階段を調べて地下へ。右端で床を調べ「巻いてみる」を選択。地上へ戻り医師と話す。トラックのある場所まで移動し相談する。(1日経過・相談)
3[ナ]陽見坂の下へ移動。駐車場を調べ階段を上がる。右へ進み医師と話し「ついていく」「入る」を選択。地上へ戻り医師と話す。(1日経過・相談)
4[ナ][ク][サ]陽見坂の下へ移動。駐車場を調べ階段を上がり療養所内へ。医師と話す。(相談)

願いがかなう楠の噂

重要度 ★
入手期間 7/20~7/23
検証期限 7/28

条件:なし

1[ナ]校舎裏のニシタカユキと話す。廊下のクメコウジロウと話す。(相談)
2[サ]塚里通りへ移動。貯水池・南へ移動し中央の楠を調べて「出してみる」を選択。楠を調べた帰り道で「もう帰る」「やめておく」を選択。(散歩強制終了・相談)
※**2**で「入れる」を選択した場合**3**へ
3[ナ][ク]塚里通りへ移動。貯水池・南へ移動し中央の楠を調べて「願い事を入れる」を選択。(散歩強制終了・相談)

らせん様の噂

重要度 ★★
入手期間 7/20~7/23
検証期限 ~7/27

条件:「殺人ピエロの噂」を入手している。

1[ク]女子更衣室のおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
※**2 3**はどちらを終了させてもよい。
2[ナ]校門前通りへ移動。18:00以前に校門を調べて「実行」「やってみる」を選択。「しない」「いいよ」何回も選択する。ナオが「そろそろ下校時刻だ、カメイ先生が来ちゃう」といったら「お願いする」「ダメ」を選択。(散歩強制終了・相談)
3[サ]校門前通りへ移動。18:00以前に校門を調べて「イチオウ試す」を選択。いったん校門まで戻るので「もう一度校内へ」を選択。廊下でヤマザキタクミと話す。ユアサミツルと話す。サンジョウケイナと話す。(散歩強制終了・相談)

似顔絵の噂

重要度 ★
入手期間 7/22~7/25
検証期限 ~7/30

条件:「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。

1[サ]女子更衣室のおトイレ軍団の会話を立ち聞きする。プールサイドのサンジョウケイナと話す。(相談)
2[サ]野草園前か市役所通りへ移動。野草園内へ。風景画を描いているおじいさんと話す。露店のお姉さんと話す。19:00以前に似顔絵描きと話し「勝手に帰れば」を選択。似顔絵描きと話す。(散歩強制終了・相談)
3[ク]野草園前か市役所通りへ移動。野草園内へ移動。19:00以前に似顔絵描きと話し「お金を払う」を選択。(1日経過)
4[ナ][ク]野草園前か市役所通りへ移動。野草園内へ移動。19:00以前に似顔絵描きと話す。(1日経過)
5[ナ][ク]野草園前か市役所通りへ移動。野草園内へ移動。19:00以前に似顔絵描きと話す。(相談)

ヒトダマの噂

重要度 ★
入手期間 7/28~7/30
検証期限 ~8/4

条件:「公園の友達の噂」を入手している。「似顔絵の噂」を入手していない。または解決・迷宮入りしている。

1[ナ]男子トイレのユアサ軍団と話す。2-3後ろのセガワシンタと話す。2-3横のサンジョウケイナと話す。廊下のクメコウジロウと話す。(相談)
※**2 3**はどちらから終了させてもよい。
2[ナ][ク][サ]塚里通りへ移動。18:00以降に貯水池・南で蛍を調べる。(相談)
3[ナ][ク][サ]メロスをつなぐ。野草園前か市役所通りへ移動。19:00以降に野草園内へ。園内の橋へ移動して「近づく」を選択。男と話す。(相談)
4[ナ][ク][サ]高台通りへ移動。18:00以降に右端まで進み、出口に戻る途中で奥を調べる。(相談)

お狐さまの噂

重要度 ★★
入手期間 7/29~8/1
検証期限 ~8/6

条件:「殺人ピエロの噂」を入手している。「ヒミツの事の噂」「らせん様の噂」が解決または迷宮入りしている。

1[ク]女子更衣室のおトイレ軍団と話す。プールサイドのアイバミナミと話す。(相談)
2[ク]メロスをつなぐ。校門前通りへ移動。校門前のアイバミナミと話して「ミナミちゃんと遊ぶ」を選択。アイバミナミと話し「わかった」「目を閉じる」「やってみる」「どうぞ」を選択。アイバミナミと話す。(相談)

白い遺書の噂

重要度 ★★
入手期間 8/3~8/6
検証期限 ~8/11

条件:「浮遊霊の噂」「花子さんのお墓の噂」を入手している。

1[サ]女子更衣室のおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
2[サ]踏切通りへ移動。19:00以降におトイレ軍団と話して「やってやる」を選択。右へ進み踏切地蔵を調べる。踏切では「呪文を唱える」「ん、待てよ…?」を選択。おトイレ軍団と話す。(相談)

キモダメシの噂

重要度 ★
入手期間 8/3~8/6
検証期限 ~8/11

条件:なし

1[ナ]廊下のユアサ軍団と話す。(相談)
2[ナ]どぶ川裏道へ移動。フェンスの破れ目を調べて再開発地に入り兵舎へ。ユアサミツルとの会話で「挑戦を受ける」を選択。
3[ナ]右へ進むとパノラマへ。ⓧボタンでパノラマから抜け右へ進み中央付近を調べて奥へ。左へ進み奥へ。右へ進み奥へ。左へ進み奥へ。右端を調べて最初の兵舎まで戻る。
4[ナ]ユアサミツルと話し「見に行く」を選択。左へ進むとパノラマへ。青く光る場所を2カ所調べて「振り向く」を選択。ユアサミツルと話す。(散歩強制終了・相談)

新王子線の呪いの噂

重要度 ★★★
入手期間 8/3~8/7
検証期限 ~8/13

条件:「しょうゆ婆さんの噂」を解決している。「殺人ピエロの噂」を入手している。

1[ク]女子更衣室のおトイレ軍団の会話を立ち聞きして話す。(相談)
※**2 3**はどちらから終了させてもよい。
2[ナ]メロスをつなぐ。陽見駅北側からガード下トンネル駅西側へ移動。右へ進み「勇気を出して行く」を選択。奥へ進むとパノラマへ。ⓧボタンを押して「その場を去る」「逃げ出す」を選択。(相談)
3[サ]メロスをつなぐ。陽見駅北側からガード下トンネル駅西側へ移動。右へ進み「もちろん」を選択。壁のチラシを調べる。右へ進む。(相談)
4[ク]メロスをつなぐ。陽見駅北側からガード下トンネル駅西側へ移動。右へ進み弟と話す。さらに右へ進み両親と話す。中央付近でパノラマへ。壁に向かって右上の天井を調べる。古街通りへ移動。パノラマでカスカと話す。(相談)
5[ナ][サ]メロスをつなぐ。ガード下トンネル駅西側へ移動。奥へ進むとパノラマへ。壁に向かって右上の天井を調べる。ⓧボタンでパノラマから抜ける。(相談)

ウラワザの噂

重要度 ★
入手期間 8/10~8/12
検証期限 ~8/13

条件:なし

1[ナ]校舎裏のニシタカユキと話す。(相談)
2[サ]高台通りへ移動。左へ進み自動販売機を調べて「試してみる」を選択。ジュースを取り出して「飲んでみる」「実験する」「飲んでみる」を選択。(1日経過・相談)

陽見七神の噂

重要度 ★★★★
入手期間 8/14
検証期限 8/14

条件:150ページのポイントQ&Aを参照

1[ナ]古街通りへ移動。左へ進むとパノラマへ。カスカを調べて話す。強制で堀町通りへ。
2[ナ]堀町通りから2回出ようとする。ゴミボックスのある壁の低い部分を調べ奥へ移動。右へ進むとパノラマへ。壁に描かれた星の印を調べ「答える」「鳩を追う」を選択。強制で工事現場通りへ。
3[ナ]工事現場の入口を調べて中に入る。左へ進み鳴子様を調べ「蝶の群を追う」を選択。強制で輪坂横町へ。
4[ナ]猫が入っていく路地を調べて奥へ。左へ進み小さな鳥居をくぐる。右へ進み老人と話す。輪坂横町へ戻り「猫についていく」を選択。強制で稲荷への道へ。
5[ナ]左へ進み鳥居の前のアイバミナミと話す。強制で塚里の森へ。
6[ナ]ゴルフセンター裏へ移動。ネット付近を調べて奥へ。左へ進み地面を調べる。強制でゴルフセンター裏へ。
7[ナ]陽見坂の下へ移動。駐車場を調べて階段を上がる。右へ進みトラック右側を調べて奥へ。右へ進み階段を調べて地下へ。地上へ戻り右へ進みパワーショベルのある場所を調べ「行ってみる」を選択。
8[ナ]右へと進み鳥居をくぐるとパノラマへ。どこでもよいので3カ所調べると、人面ガラスが登場する。

実況パワフルプロ野球'99開幕版

今回は大人気御礼「第1回電撃パワプロ選手権」の結果をドドドーンとご紹介。みんな、虫眼鏡の用意はいいかな？

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の電撃パワプロで、なぜか同じ名前の選手や、同じ守備位置の選手が多いと思ったら、以前紹介した強い選手のパスワードや、コピー技の選手でした。今回は、コピー技の選手は使用してもOKにしたけど……ねぇ。でも、そういうことをしていない人のほうが多かったので少し安心。スポーツマンシップやね。（カワ＆奥ちん）

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(2~9ブロック)、AC(DS対応)

第1回電撃パワプロ優勝者決定!! そしてパワプロは未来へ!!

対戦担当者が一週間徹夜＆会議スペース独占、と編集部の好奇の目にさらされながら、ついに結果がでました。12球団代表以下の戦いは下を参照してくだされ。ということで大発表～!!

夢の12球団代表

セリーグ		パリーグ	
横浜（大阪府・酒匂善徳）	ヤクルト（埼玉県・野村心平）	西武（広島県・村上大祐）	ダイエー（茨城県・阿部智章）
中日（愛媛県・加藤浩明）	広島（東京都・林崇人）	日ハム（東京都・三浦大賢）	大阪近鉄（福岡県・岩見和幸）
巨人（栃木県・岩出智倫）	阪神（埼玉県・重永翔）	オリックス（兵庫県・原口知良）	千葉ロッテ（千葉県・斎藤健太）

パ・リーグ

順位	チーム	オ	ロ	ダ	近	西	日	勝	負	分	勝率	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	オリックス	—	17 10	16-10 (1)	15-12	16-10 (1)	21 5 (1)	85	47	3	.643	.280	53	213	3.60
2	ロッテ	10-17	—	16-11	18-9	16-9 (2)	17-10	77	56	2	.578	.262	75	198	3.61
3	ダイエー	10-16 (1)	11-16	—	13-13 (1)	15-11 (1)	16-10 (1)	65	66	4	.496	.279	62	210	4.44
4	大阪近鉄	12-15	9-18	13-13 (1)	—	14-13	13-14	61	73	1	.455	.254	81	174	4.35
5	西武	10-16 (1)	9-16 (2)	11-15 (1)	13-14	—	13-13 (1)	56	74	5	.430	.263	81	190	4.79
6	日ハム	5-21 (1)	10-17	10-16 (1)	14-13	13-13 (1)	—	52	80	3	.393	.265	87	208	4.21

セ・リーグ

順位	チーム	巨	広	ヤ	阪	横	中	勝	負	分	勝率	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	巨人	—	17-10	15-12	22 5	21 5 (1)	23-4	98	36	1	.731	.275	73	199	2.87
2	広島	10-17	—	11-16	13-13 (1)	22-5	24-3	80	54	1	.597	.275	81	197	3.58
3	ヤクルト	12-15	16-11	—	10-17	22-5	20-7	80	55	0	.592	.271	79	211	3.57
4	阪神	5-22	13-13 (1)	17-10	—	19-8	22-5	76	58	1	.567	.259	56	181	3.21
5	横浜	5-21 (1)	5-22	5-22	8-19	—	14-13	37	97	1	.276	.214	112	140	4.75
6	中日	4-23	3-24	7-20	5-22	13-14	—	32	103	0	.237	.218	58	115	4.13

◉そして日本シリーズは巨人VSオリックスで!!

完全な独走でペナントを制した巨人。さすが140チームの予選を勝ち抜いただけあって実力も折り紙つき。オリックスはペナント終了直前の直接対決でロッテに5連勝で優勝。そのままの勢いで日本シリーズに。さてシリーズの勝者は？

戦	結果	内容
第1戦	オリックス1－0巨人	先発片山がナックルで巨人を完封。ピンチは敬遠など頭脳的な投球。
第2戦	オリックス0－1巨人	併殺崩れの1点を巨人の守備陣が守りきる。オ軍は10安打も無得点。
第3戦	オリックス2－4巨人	投手戦もオ軍の小園の本塁打の直後に巨人冥王星の満塁打で決着。
第4戦	オリックス2－1巨人	初戦のリベンジに燃える巨人・体。4安打投球も小園の本塁打に沈む。
第5戦	オリックス5－4巨人	巨人が先行するが、恐怖の8番・小園と上位がつながるオ軍が逆転。
第6戦	オリックス8－5巨人	乱打戦。5点を取られながら、エース片山が要所を締めて完投。

小園選手（オリックス）

はやば みのく けせぜ わひな けぎえ
つつゆ ずせそ えんも だけぎ じわざ
とほく たみの べろき にぜえ びへぎ
ぞえや ゆゆす せよれ ひうし とぼ

優勝者は語る

オリックス代表
原田知良（兵庫県）くん

1人作るのに3日はかけました。会社は猪狩を選んで自分でつけられる能力はすべてつけました。ケガ対策に捕手と二塁手、遊撃手は2人ずつ用意しました。

優勝者だけが主役じゃない!! 熱き情熱を持つ敗者たちの記録

応募者1086名、有効参加者754名の対戦の全記録です。名前の後ろのカッコの数字はそれぞれのリーグで何勝何敗何引き分けだったかを示します。対戦の印象としては、やはりケガとエラーが勝敗を分けたこと。本来の守備位置は超重要ということでしょうか。

横浜ベイスターズ（44名）
●1回戦Aリーグ
1. 大阪府 坂上豊高 (12-3)
2. 神奈川県 八幡業 (11-4)
3. 京都府 下川拓也 (10-5)
4. 徳島県 井内雅典 (6-9)
5. 宮城県 大泉治樹 (4-11)
6. 長崎県 渡辺一生 (2-13)
●1回戦Bリーグ
1. 神奈川県 関野成亮 (11-4)
2. 岩手県 千葉慶一郎 (11-4)
3. 福島県 石井大隆 (8-7)
4. 神奈川県 久山浩司 (7-8)
5. 秋田県 関谷浩一 (4-11)
5. 大阪府 野村友作 (4-11)
●1回戦Cリーグ
1. 大阪府 酒匂善徳 (14-1)
2. 埼玉県 大竹直也 (10-5)
3. 愛知県 森本浩彰 (6-9)
3. 山口県 毛利卓也 (6-9)
5. 沖縄県 砂川祐希 (5-10)
6 岐阜県 今井浩貴 (4-11)
●1回戦Dリーグ
1 群馬県 斉藤正則 (13-2)
2. 神奈川県 川上甲介 (11-4)
3. 神奈川県 杉山朝一 (9-6)
4 神奈川県 森田記通 (5-10)
5. 兵庫県 石井淳 (4-11)
6. 神奈川県 太田欽泰 (3-12)
●1回戦Eリーグ
1. 埼玉県 倉田博康 (9-3)
2. 静岡県 伊東俊晃 (8-4)
3. 秋田県 新田康仁 (6-6)
4. 千葉県 柳隆一朗 (4-8)
5 神奈川県 蓮見穂裕 (3-9)
●1回戦Fリーグ
1 京都府 中村義修 (9-3)
2 東京都 小田美香太郎 (9-3)
3 北海道 寺沢恭平 (5-7)
4 岐阜県 下出大介 (4-8)
5 栃木県 小野和樹 (3-9)
●1回戦Gリーグ
1 北海道 仲野誠 (9-3)
2 埼玉県 田中幹人 (7-5)
3 神奈川県 後藤誠 (5-7)
3 新潟県 樋熊友章 (5-7)
5 宮崎県 馬木茂央 (4-8)
●1回戦Hリーグ
1 宮崎県 吉田京太 (9-3)
2 東京都 竹内大吾 (8-4)
3 神奈川県 山根大地 (7-5)
4 茨城県 小野沢拓也 (5-7)
5 埼玉県 藤田薫平 (1-11)
●2回戦Aリーグ
1 宮崎県 吉田京太 (7-2)
2 群馬県 斉藤正則 (6-3)
3 神奈川県 関野成亮 (3-6)
4 大阪府 坂上豊高 (2-7)
●2回戦Bリーグ
1 大阪府 酒匂善徳 (6-3)
2 埼玉県 倉田博康 (6-3)
3 京都府 中村義修 (5-4)
4 北海道 仲野誠 (1-8)
●代表者決定リーグ
1 大阪府 酒匂善徳 (2-1)
2 宮崎県 吉田京太 (1-2)

中日ドラゴンズ（79名）
●1回戦Aリーグ
1 東京都 日野宗太郎 (14-1)
2 愛知県 村松卓哉 (10-5)
3 愛知県 服部大志 (8-7)
4 愛知県 岩田孝司 (6-9)
5 熊本県 矢壁誠 (4-11)
6 長野県 松本翼 (3-12)
●1回戦Bリーグ
1 群馬県 宮入敬年 (10-5)
2 岡山県 柚木孝介 (10-5)
3 愛知県 竹中陽一 (9-6)
4 岐阜県 堀江俊介 (7-8)
5 愛知県 鳥山真吾 (6-9)
6 奈良県 長尾学 (3-12)
●1回戦Cリーグ
1 愛媛県 加藤浩明 (10-5)
2 東京都 本多是久 (10-5)
3 岐阜県 岩井裕一 (8-7)
4 愛知県 伊藤寛隆 (7-8)
5 北海道 萩山良淳 (6-9)
6 和歌山県 上川直紀 (4-11)
●1回戦Dリーグ
1 東京都 山谷直満 (12-3)
2 愛知県 近藤千晃 (9-6)
3 福島県 伊藤健二 (9-6)
4 北海道 木島誠 (7-8)
4 愛知県 原好幸 (7-8)
6 東京都 小田将 (1-13)
●1回戦Eリーグ
1 岐阜県 種田将宏 (13-2)
2 大阪府 松永浩行 (10-5)
3 岐阜県 小野貴英 (9-6)
4. 愛知県 木下裕太郎 (8-7)
5 岡山県 太田明宏 (4-11)
6. 石川県 門健太 (1 14)
●1回戦Fリーグ
1. 岡山県 二部野裕之 (11-4)
2 静岡県 後藤治久 (10-5)
3 神奈川県 江藤将太 (7-8)
3 和歌山県 服部真悟 (7-8)
5 鹿児島県 瑁森司 (6-9)
6 三重県 三品陽平 (4-11)
●1回戦Gリーグ
1 東京都 宇藤光章 (12-3)
2 愛知県 金子直史 (9-6)
3 岐阜県 中嶋剛之 (8-7)
4 栃木県 和泉智 (7-8)
4 山梨県 中沢悠介 (7-8)
6 埼玉県 松原良仁 (2-13)
●1回戦Hリーグ
1 千葉県 山本通平 (14-1)
2 鹿児島県 古園力 (9-6)
3 愛知県 宮下尚政 (8 7)
4 神奈川県 熊沢豊和 (7-8)
5. 長野県 金田健彦 (5-10)
6. 埼玉県 横山和幸 (2-13)
●1回戦Iリーグ
1 福井県 吉澤郁貴 (9-3)
2 愛知県 林和久 (8-4)
3 東京都 猪俣浩光 (6-6)
4 愛知県 小林修 (4-8)
5 愛知県 花井政貴 (3-9)
●1回戦Jリーグ
1 群馬県 清水亮介 (9-3)
2 京都府 宮本幸伸 (8-4)
3 愛知県 須永哲弥 (6-6)
4. 愛知県 石山貴治 (4-8)
5. 滋賀県 東川祐也 (3-9)
●1回戦Kリーグ
1 神奈川県 脇田直哉 (10-2)
2. 神奈川県 古川修司 (7-5)
3 滋賀県 森本竜宇 (7-5)
4 愛知県 安藤正典 (5-7)
5 宮崎県 歌野英哲 (1-11)
●1回戦Lリーグ
1 愛知県 丸山雄大 (9-3)
2 千葉県 吉野瑞伸 (7-5)
2 千葉県 鈴木浩二 (7-5)
4 滋賀県 中西宏文 (4-8)
5 愛知県 松島功 (3-9)
●1回戦Mリーグ
1 愛知県 増山晴彦 (9-3)
2 徳島県 細川大輔 (6-6)
2 岐阜県 三浦賢治 (6-6)
4 愛知県 内田智彦 (5-7)
5 三重県 中西真介 (4-8)
●1回戦Nリーグ
1 北海道 江上貴彦 (14-1)
2 東京都 小出真介 (10-5)
3 愛知県 小杉貴久 (6-9)
4 愛媛県 片岡良太 (5-10)
5 愛知県 久野哲生 (5-10)
6 三重県 浅野哲也 (5-10)
●2回戦Aリーグ
1 愛媛県 加藤浩明 (8-4)
2 岡山県 二部野裕之 (7-5)
2 東京都 宇藤光章 (7 5)
4 東京都 日野宗太郎 (5-7)
5 群馬県 宮入敬年 (3 9)
●2回戦Bリーグ
1 北海道 江上貴彦 (9 3)
2 東京都 山谷直満 (8-4)
3 福井県 吉澤郁貴 (5-7)
4 岐阜県 種田将宏 (4-8)
4. 群馬県 清水亮介 (4-8)
●2回戦Cリーグ
1 神奈川県 脇田直哉 (6-3)
2 千葉県 山本通平 (6-3)
3 愛知県 丸山雄大 (3-6)
3 愛知県 増山晴彦 (3 6)
●代表者決定リーグ
1 愛媛県 加藤浩明 (5-1)
2 神奈川県 脇田直哉 (2-4)
3 北海道 江上貴彦 (1-5)

読売ジャイアンツ（140名）
●1回戦Aリーグ
1 埼玉県 島田陽介 (11-4)
2 茨城県 磯崎泰裕 (10-5)
2 神奈川県 下村裕 (10-5)
4 京都府 橋本拓哉 (8-7)
5 神奈川県 辻正義 (6-9)
6 茨城県 内田新悟 (0-15)
●1回戦Bリーグ
1 京都府 大西達也 (12-3)
2 東京都 滝川和士 (11-4)
3 愛知県 鈴木啓也 (9-6)
4 岐阜県 篠田高幸 (6-8-1)
5 大阪府 角鷹幸 (4-10-1)
6 兵庫県 吉武祐馬 (2-13)
●1回戦Cリーグ
1 東京都 土佐林真琴 (13-2)
2 三重県 岡本裕貴 (10-5)
3 長崎県 中村智也 (8-7)
4 沖縄県 津波祐一郎 (7-8)
5. 秋田県 柿崎孝輝 (4-11)
6. 神奈川県 勝原桂典 (3-12)
●1回戦Dリーグ
1 東京都 磯康敏 (12-3)
2 岐阜県 加藤正崇 (8-7)
3 長野県 山本悠也 (7-8)
3 大阪府 塚本晃大 (7-8)
3 岩手県 西塚毅孝 (7-8)
6. 山口県 白神靖之 (4-11)
●1回戦Eリーグ
1 東京都 三間大志郎 (10-5)
2. 大分県 板井利英 (9-6)
2 神奈川県 平野和彦 (9-6)
2 長崎県 大坪道彦 (9-6)
5 神奈川県 奥山晃平 (7-8)
6 神奈川県 渋谷一樹 (1-14)
●1回戦Fリーグ
1 兵庫県 市村大介 (11-4)
2 新潟県 本間辰徳 (11-4)
3 埼玉県 松本武仁 (10-5)
4 東京都 大滝義貴 (7-8)
5 山口県 河内昌樹 (3-12)
5 徳島県 田村哲広 (3-12)
●1回戦Gリーグ
1 東京都 浜野基行 (11-3-1)
2 大阪府 高見克行 (11-4)
3 新潟県 鎌野博文 (9-5-1)
4 神奈川県 藤田弘幸 (8-7)
5 北海道 鷲見寛宏 (3-12)
6 福井県 桐原智也 (2-13)
●1回戦Hリーグ
1 愛知県 真木一志 (13-2)
2 千葉県 藤井幸一 (12-3)
3 埼玉県 桑沢拓也 (7-8)
4 大阪府 角垣内重志 (5-10)
5 大阪府 若狭正典 (4-11)
5 熊本県 高木常雄 (4-11)
●1回戦Iリーグ
1 兵庫県 伊藤由泰 (12-3)
2 埼玉県 砂永隆道 (12-3)
3 宮城県 石戸谷崇 (8-7)
4 宮城県 石川修平 (7-8)
5 埼玉県 斉藤一暢 (3-12)
5 長野県 堀内敏章 (3-12)
●1回戦Jリーグ
1 滋賀県 中村慎介 (11-4)
2 滋賀県 鈴木欽吾 (10-5)
3 東京都 久留米剛 (8-7)
4 長野県 松本淳 (7-8)
5 静岡県 田辺悠昨 (5-10)
6 茨城県 細谷雄一 (4-11)
●1回戦Kリーグ
1. 千葉県 鹿野谷広樹 (12-3)
2. 愛知県 児玉貴紀 (10-5)
3 広島県 秋山和志 (7-8)
4 京都府 高橋秀和 (6-9)
4 東京都 木村聡哉 (6-9)
6. 東京都 鈴木裕之 (4-11)
●1回戦Lリーグ
1. 大阪府 宮成孝明 (9-6)
2 栃木県 和田恭輔 (8-7)
2. 大阪府 奥野隆夫 (8-7)
2. 兵庫県 邦近祐輔 (8-7)
5 富山県 竹内徹 (7-8)
6 東京都 菊池政貴 (5-10)
●1回戦Mリーグ
1 神奈川県 横崇文 (11-4)
2 東京都 須山敏彦 (10-5)
3 奈良県 植本亙 (9-6)
4 高知県 岡林睦 (8-7)
5 福島県 服部貴幸 (4-11)
6 奈良県 関口幸広 (3-12)
●1回戦Nリーグ
1 岐阜県 清水紘史 (12-3)
2 千葉県 林秀樹 (11-4)
3 茨城県 石津尚希 (9-6)
4 青森県 太田淳平 (8-7)
5 鹿児島県 柳閑貴弘 (3-12)
6 神奈川県 青木光剛 (2-13)
●1回戦Oリーグ
1 東京都 串田祥 (12-3)
2 岡山県 内田裕太 (11-4)
3 奈良県 長島健太 (9-6)
3 大阪府 山崎力 (9-6)
5 埼玉県 古川卓也 (2-13)
5. 島根県 上野剛 (2-13)
●1回戦Pリーグ
1 静岡県 北口晃 (13-2)
2 滋賀県 藤井聖 (9-6)
3 長崎県 福井康弘 (8-7)
4 群馬県 石北義人 (5-10)
4 北海道 杉山広輝 (5-10)
4 神奈川県 上野雅信 (5-10)
●1回戦Qリーグ
1 神奈川県 横寿 (13-2)
2 千葉県 西山直樹 (9-6)
3 北海道 中島賢昭 (8-7)
4 奈良県 岩佐健 (7 8)
5. 神奈川県 豊島大樹 (4-11)
5 茨城県 梶川良一 (4-11)
●1回戦Rリーグ
1 鳥取県 徳岡聖二 (13-2)
2 香川県 河合俊幸 (12-3)
3 東京都 田代健太 (6-9)
3 長崎県 橋本恵太 (6-9)
5 徳島県 三好大樹 (5-10)
6 東京都 綾仁重浩 (3-12)
●1回戦Sリーグ
1 愛知県 柴田強 (10-5)
2 京都府 吉村顕 (9-6)
3 愛媛県 田村高弘 (8-7)
4 神奈川県 近野太一 (7-8)
5 千葉県 小池太陽 (6-9)
6 東京都 関弘隆 (5-10)
●1回戦Tリーグ
1 栃木県 岩出智倫 (12-3)
2 東京都 菊池敦広 (12-3)
3 神奈川県 伊藤恒仙 (10-5)
4 埼玉県 鹿島義輝 (5-10)
5 秋田県 齋藤高彦 (4 11)
6 千葉県 山崎暁 (2-13)
●1回戦Uリーグ
1 三重県 田中秀哉 (9-3)
2 埼玉県 吉田誠 (8-4)
3 大阪府 竹林潤 (7-5)
4 茨城県 大久保秀行 (6-7)
5 東京都 下村幸夫 (1-11)
●1回戦Vリーグ
1 青森県 葛西賢治 (9 3)
2 愛知県 川端允紘 (6-6)
2 神奈川県 和田貴之 (6-6)
4 山形県 山田拓郎 (5-7)
5 埼玉県 祢津真一 (4-8)
●1回戦Wリーグ
1 東京都 前山義明 (9 3)
2 神奈川県 松田裕 (8-4)
3 埼玉県 清水孝志 (8-4)
4 北海道 左京亮輔 (3-9)
5 奈良県 中農吉紀 (2-10)
●1回戦Xリーグ
1 茨城県 小林諒 (10-2)
2 栃木県 金田健人 (7-4-1)
3 神奈川県 斉藤俊 (6-5-1)
4 神奈川県 野村篤史 (6-6)
5 岩手県 高橋大 (0-12)
●2回戦Aリーグ
1 栃木県 岩出智倫 (14-1)
2 兵庫県 市村大介 (8-7)
2 埼玉県 島田陽介 (8-7)
4 東京都 三間大志郎 (6-9)
5 京都府 大西達也 (5-10)
6 東京都 土佐林真琴 (4-11)
●2回戦Bリーグ
1 岐阜県 清水紘史 (12-3)
2 愛知県 真木一志 (10-5)
3 東京都 磯康敏 (9-6)
4 東京都 浜野基行 (5-10)
4 大阪府 宮成孝明 (5-10)
6 滋賀県 中村慎介 (4-11)
●2回戦Cリーグ
1 東京都 串田祥 (12-3)
2 兵庫県 伊藤由泰 (7-8)
2 千葉県 鹿野谷広樹 (7-8)
2 静岡県 北口晃 (7-8)
5 神奈川県 横寿一 (6-9)
5 神奈川県 横崇文 (6-9)
●2回戦Dリーグ
1 鳥取県 徳岡聖二 (12-3)
2 青森県 葛西賢治 (11-4)
3 東京都 前山義明 (8 7)
4 三重県 田中秀哉 (6 9)
5 茨城県 小林諒 (5-10)
6 愛知県 柴田強 (3 12)
●代表決定リーグ
1 栃木県 岩出智倫 (7-2)
2 東京都 串田祥 (6-3)
3 岐阜県 清水紘史 (4-5)
4 鳥取県 徳岡聖二 (1-8)

ヤクルトスワローズ（36名）
●1回戦Aリーグ
1 宮城県 長島慶太郎 (12-3)
2 長崎県 江口和也 (10-4-1)
3 山梨県 日野原晋 (9-5-1)
4 広島県 兵雄一 (9-6)
5 秋田県 真田孝典 (3-12)
6 群馬県 関口禎史 (1-14)
●1回戦Bリーグ
1 熊本県 松永義治 (10-4-1)
2 京都府 二沢和紀 (10-5)
3 兵庫県 細見聡 (9 5-1)
4 奈良県 藤戸孝幸 (6-9)
5 兵庫県 芝野陽 (6-9)
6 栃木県 池田英司 (3-12)
●1回戦Cリーグ
1 栃木県 佐藤洋輔 (12-3)
2 愛知県 曽根健介 (11-4)
3 福岡県 江口昌宏 (8 7)
4 北海道 山本桂史 (7-8)
5 長崎県 岩村達也 (4-11)
6 北海道 沢村純次 (3 12)
●1回戦Dリーグ
1 岡山県 山本真太郎 (12-3)
2 東京都 鈴木将大 (11-4)
3 大阪府 松永光一 (9-6)
4 東京都 高橋剛史 (8-7)
5 香川県 土居謙介 (5-10)
6 京都府 芦田祥吾 (0-15)
●1回戦Eリーグ
1 東京都 鈴木啓太 (14-1)
2 静岡県 鈴木奨 (10-5)
3 静岡県 松岡誉 (7-8)
4 東京都 早野貴之 (7-8)
5 静岡県 平山武士 (5-10)
6 青森県 木村真人 (2-13)
●1回戦Fリーグ
1 埼玉県 野村心平 (14 1)
2 大分県 古賀禎崇 (9-6)
2 群馬県 坂尾真哉 (9-6)
4 岡山県 猪熊祐作 (5-10)
4 岐阜県 棚橋和之 (5-10)
6 北海道 脇田玄 (3-12)
●代表者決定リーグ
1 埼玉県 野村心平 (12-3)
2 宮城県 長島慶太郎 (9-6)
3 熊本県 松永義治 (7-8)
4 岡山県 山本真太郎 (6-9)
5 東京都 鈴木啓太 (6-9)
6 栃木県 佐藤洋輔 (5-10)

広島東洋カープ（54名）
●1回戦Aリーグ
1 新潟県 木村嘉男 (12-3)
2 東京都 宮下直人 (11-4)
3 大阪府 岡田和也 (7-8)
4 東京都 奥田啓介 (5-10)
4 愛知県 斎藤壮志 (5-10)
4 愛媛県 山本哲治 (5-10)
●1回戦Bリーグ
1 広島県 山田琢磨 (14-1)
2 岐阜県 小森理之 (10-5)
3 東京都 帳佐公徳 (8-7)
4 長崎県 五反田政治 (6 9)
5 静岡県 鍋田好隆 (4-11)
6 青森県 花田哲也 (3-12)
●1回戦Cリーグ
1 長野県 水野慎也 (11-4)
2 広島県 鎌田朋宏 (11-4)
3 栃木県 下村典 (8-7)
4 東京都 品川紘貴 (7-7-1)
5 山口県 長木幸一 (4-11)
6 茨城県 磯部敦志 (3-11-1)
●1回戦Dリーグ
1 広島県 宮崎征一郎 (14-1)
2. 青森県 藤田幸 (10-5)
3 千葉県 南雄介 (9-6)
4 岐阜県 栗野洋樹 (5-10)
4 神奈川県 岡島圭吾 (5-10)
6 群馬県 峰耕平 (2 13)
●1回戦Eリーグ
1 静岡県 佐野和信 (10-5)
2 広島県 松坂寿人 (9-6)
3 大分県 中村裕 (8-7)
3 神奈川県 麻田鷹司 (8-7)
5 埼玉県 佐藤剛史 (6-9)
6. 広島県 宗西康治 (4-11)
●1回戦Fリーグ
1 山口県 藤本祥悟 (11-4)
2 大阪府 小笠原浩二 (10-5)
3 広島県 野村真史 (8-7)
4 東京都 渡辺信和 (7-8)
5 千葉県 北田雄一 (5-10)
6 新潟県 渡辺謙太郎 (4-11)
●1回戦Gリーグ
1 大阪府 仲野嘉信 (12-3)
2 埼玉県 塚田秀俊 (11-4)
3. 千葉県 奥津正典 (8-7)
4 東京都 杉田馨 (5-10)
4 長野県 浦野裕介 (5 10)
6 兵庫県 平野好幸 (4-11)
●1回戦Hリーグ
1 東京都 林崇人 (13-2)
2 愛知県 井上大輔 (11-4)
3 徳島県 海原康弘 (9 6)
4 宮城県 平田真也 (5-10)
5 京都府 久保大輔 (4 11)
6 広島県 岸田新之介 (3-12)
●1回戦Iリーグ
1 大阪府 西辻祐一 (10 5)
2 群馬県 阿部伸一 (10-5)
2 京都府 桜井陽 (10-5)
4 愛知県 足利玄太 (8-7)
5 広島県 谷川智朗 (4-11)
6 広島県 寺廷明弘 (3-12)
●2回戦Aリーグ
1 広島県 山田琢磨 (9-3)
2 新潟県 木村嘉男 (9-3)
3 広島県 宮崎征一郎 (5 7)
4 静岡県 佐野和信 (4-8)
5 長野県 水野慎也 (3 9)
●2回戦Bリーグ
1 東京都 林崇人 (6 3)
2 大阪府 仲野嘉信 (6-3)
3 山口県 藤本祥悟 (3-6)
3. 大阪府 西辻祐 (3-6)
●代表者決定リーグ
1 東京都 林崇人 (1 1)
2 広島県 山田琢磨 (1-1)

阪神タイガース（85名）
●1回戦Aリーグ
1 北海道 小山大輔 (13-2)
2 奈良県 日野雅人 (11-4)
3 福島県 力丸悟 (9-6)
4 大阪府 倉田耕平 (8 7)
5 岩手県 藤田陽 (2-13)
5 和歌山県 幸前勝久 (2-13)
●1回戦Bリーグ
1 島根県 栗原可久也 (11-4)
2 大阪府 松江浩巳 (10-5)
3 神奈川県 西本卓司 (9-6)
4 兵庫県 李煥 (8-7)
5 千葉県 谷健司 (5-10)
6 大阪府 石村貴裕 (2-13)
●1回戦Cリーグ
1 兵庫県 戸田純 (12 3)
2 大阪府 出水友明 (10-5)
3 兵庫県 原野吉弘 (9 6)
4 千葉県 鍛崎倫久 (7-8)
5. 東京都 小野昌樹 (6-9)
6 北海道 樋上貴浩 (1-14)
●1回戦Dリーグ
1 岐阜県 志白益乙 (10-5)
2 千葉県 小倉冬太 (9-6)
3 北海道 江藤寛毅 (9 6)
4 千葉県 斉藤洋平 (8-7)
5 東京都 小林哲夫 (5-10)

おわびと訂正

Vol.120に掲載されたパスワードが一部で使えないというご指摘をいただきました。次のパスワードを試してみてください。①幸村選手[はめひ つあめ ぞほく ちじつ めにむ のぎが すあえ ほまし こちよ まんに ねだづ ねすほ わふね つごぎ のよみ ふうだ けはの ぢしゆ ねわけ ぶす] ②小宮選手 [ことが ししめ でじぎ はのや わのう ずぐで たへえ ふくた けせぜ わぢふ びしい せざろ をれね をこぎ ざれえ ざうぢ けはえ じをじ べをぎ とぼ]

開発者（ダイヤモンドヘッド）が語る!! 『パワプロ』の熱き未来！

――ＰＳでの開発は初めてでしたが、『'99』の制作時に気をつけたことや、苦労したことは？

豊原：読み込みを早くするために、分けてデータを読み込んだりと、各所に工夫をこらしました。

赤田：プレイ時間が長くならない、というのが『パワプロ』のスタンスですからね。

KCE大阪ダイヤモンドヘッド 谷渕 仏氏 …ろ…るとか。ちょっと早いようですが…。

KCE大阪ダイヤモンドヘッド 豊原浩司氏 …N64…制作に入り大変だったようです。

豊原：あと操作感をＮ64版に近づけようとしたんですが、ＰＳのＡＣとＮ64の３Ｄスティックの性能が違うんですよ。これには苦労しましたね。

――プレイしているとそんなに感じないのですが？

赤田：かなり調整しましたから。

豊原：それでも、微妙なカーソルの操作は（Ｎ64版にくらべ）少し難しいですけどね。

――ＰＳ２版の制作が発表されましたが、ＰＳ２になって『パワプロ』はどう変わるのでしょうか？

赤田：ハードが変わるというからではなく、『パワプロ』は、ＳＦＣ、Ｎ64と３年ごとに大きく変化してきましたし、今のシステムも完成されたと思っているので、次は新しいシステムに挑戦する年だと思うんですよ。それをどうしようかと、現在スタッフ全員で悩んでいます。

谷渕：ゲームシステム自体も、変えるかどうか検討してますしね。

――最近では、ゲーム業界でも通信が注目されていますが、『パワプロ』で通信対戦なんていうのは？

谷渕：個人的には興味があります。『パワプロ』は対戦がおもしろいですから。

豊原：ペナントを遊びつくすというのが、『パワプロ』の目指す最終目標なんです。ほかのモードは、ペナントを楽しくするためのオマケのようなもの。ペナントが楽しくなるのであれば、通信という手段を使うかもしれません。でも、今は様子見ですね。

――本日はどうもありがとうございました。

KCE大阪ダイヤモンドヘッド …赤田 …氏 …た全シリーズをとり仕切る偉い人。

●データコピーについて

サクセスでは、ある技を使うと何回でもリセットできる。でも、今回の対戦では、その技の使用者が少なかったようです。

●監督で選手起用法が違う

COM対戦では、監督（チーム）によって送りバントや選手起用などが変わるらしい。谷渕氏いわく「ランダム部分もあるので、どこが強いとはいえないですが」とのことだが、もしかして監督によって強弱が変化するかも。

●守備位置はちゃんとね

コピー技を使用すると、守備位置が同じ選手ができる。守備位置と違う場所を守ると能力が下がるので、結果はマイナスだけど。

●持病を持ったままだとエラー率アップ

なんと、サクセスでは持病を持ったままプロになると、エラー率が大幅に上がるらしい。どうやら「パワプロ３」からの仕様ということだけど、本誌担当者ともども初耳でした。ちなみに「恋の病」は大丈夫のようです。

---

6 大阪府 阿部真也 (4 11)
●1回戦Eリーグ
1 兵庫県 久保晶彦 (15-0)
2 東京都 斎藤雅友 (10-5)
3 北海道 堀本貴士 (9-6)
4 大阪府 重枝賢 (7-8)
5 大阪府 楠木篤 (2-13)
5 大阪府 中塚堅夫 (2 13)
●1回戦Fリーグ
1 埼玉県 重永翔 (13-2)
2 神奈川県 徳能俊介 (12 3)
3 大阪府 藤原和矢 (6-9)
4 栃木県 角田雄郎 (6 9)
5 神奈川県 岡村純治 (5 10)
6 石川県 中村将士 (3-12)
●1回戦Gリーグ
1 鹿児島県 坂下賢太朗 (10 5)
2 大阪府 今西祐介 (9-6)
2 石川県 門隆介 (9-6)
4 栃木県 佐藤和彦 (7-8)
5 埼玉県 竹森仁人 (6-9)
6 大阪府 伊藤真人 (4 11)
●1回戦Hリーグ
1 京都府 米川基紀 (12-3)
2 愛知県 外園和也 (9-6)
3 静岡県 小泉孝幸 (8-7)
3 山梨県 松浦辰郎 (8-7)
5 福岡県 森安輝生 (4-11)
5 大阪府 佐々木守 (4-11)
●1回戦Iリーグ
1 兵庫県 島袋賢 (12 3)
2 大阪府 對比地敬 (11-4)
3 大阪府 中野将来 (10 5)
4 熊本県 荒木英明 (8-7)
5 兵庫県 三好甲太 (4-11)
6 神奈川県 清紀人 (0-15)
●1回戦Jリーグ
1 福岡県 林優介 (12-3)
2 神奈川県 戸田慎吾 (8-7)
3 東京都 小俣智 (7-8)
3 新潟県 松木大輔 (7-8)
3 兵庫県 岸本鼎介 (7 8)
6 新潟県 武樋潤 (4-11)
●1回戦Kリーグ
1 徳島県 橋本俊介 (11-1)
2 石川県 志山順一 (5-7)
2 大阪府 中川大輔 (5-7)
2 山梨県 伊藤広尚 (5-7)
5 滋賀県 近藤憲彦 (4 8)
●1回戦Lリーグ
1 徳島県 逢坂健太郎 (8 4)
2 奈良県 中川悟 (7 5)
2 埼玉県 渡鳥功祐 (7-5)
4 奈良県 吉本和弘 (5-7)
5 愛知県 倉田貴司 (3-9)
●1回戦Mリーグ
1 大阪府 浅野貴士 (9-3)
2 大阪府 冨永幸佑 (8-4)
3 福井県 入江彰伸 (6-6)
4 福島県 佐藤剛 (4-8)
5 愛知県 坂本有一 (1-11)
●1回戦Nリーグ
1 奈良県 東樋口和夫 (10-2)
2 兵庫県 栗原孝道 (6-6)
2 神奈川県 杉本広紀 (6-6)
2 神奈川県 永田裕也 (6-6)
5 滋賀県 佐野龍也 (2 10)
●1回戦Oリーグ
1 大阪府 李珎 (9 3)
2 岡山県 平野鳴喜 (9-3)
3 東京都 大宮孝博 (8 4)
4 茨城県 成島勲 (3-9)
5 新潟県 佐々木輝朗 (1 11)
●2回戦Aリーグ
1 兵庫県 戸田純 (12-0)
2 北海道 小山大輔 (6-6)
2 島根県 栗原可久也 (6-6)
4 岐阜県 志白益乙 (4-8)
5 兵庫県 久保晶彦 (2-10)
●2回戦Bリーグ
1 奈良県 東樋口和夫 (10 2)
2 京都府 米川基紀 (9-3)
3 兵庫県 島袋賢 (5-7)
4 鹿児島県 坂下賢太朗 (4 8)
5 徳島県 橋本俊介 (2-10)
●2回戦Cリーグ
1 埼玉県 重永翔 (10-2)
2 大阪府 李珎 (8 4)
3 福岡県 林優介 (6-6)
4 徳島県 逢坂健太郎 (3-9)
4 大阪府 浅野貴士 (3 9)
●代表者決定リーグ
1 埼玉県 重永翔 (5-1)
2 兵庫県 戸田純 (3-3)
3 奈良県 東樋口和夫 (1-5)

西武ライオンズ（65名）
●1回戦Aリーグ
1 広島県 村上大祐 (10-5)
2 兵庫県 神崎秀毅 (9-6)
2 埼玉県 小島昇 (9-6)
4 埼玉県 戸田圭亮 (8-7)
5 埼玉県 本多雄介 (7-8)
6 和歌山県 久道崇志 (2 13)
●1回戦Bリーグ
1 宮城県 伊藤俊輔 (13 2)
2 東京都 成田康弘 (9 6)
3 埼玉県 武政裕樹 (7-8)
4 徳島県 程野宏尚 (6-8-1)
5 岩手県 斉藤貴徳 (5-9-1)
6 三重県 松清博司 (4-11)
●1回戦Cリーグ
1 新潟県 伊藤帝我 (11-3-1)
2 北海道 諏訪寿昭 (9-6)
3 愛知県 林田頼和 (8-7)
4 埼玉県 横山和幸 (7-8)
5 兵庫県 松本直樹 (5-9-1)
6 栃木県 荒川浩明 (4-11)
●1回戦Dリーグ
1 宮崎県 鳴海秀柄 (11-4)
2 福島県 須佐健 (10-5)
2 埼玉県 坂内謙太 (10-5)
4 東京都 山本亮治 (9 6)
5 群馬県 大塚一 (4-11)
6 青森県 伊藤勇太 (1-14)
●1回戦Eリーグ
1 東京都 駒場穂高 (13-2)
2 千葉県 石川雄 (11 4)
3 群馬県 長錦賢 (9-6)
4 愛知県 野村裕行 (6-9)
5 静岡県 大橋健太郎 (4 11)
6 静岡県 伊藤伸哉 (2-13)
●1回戦Fリーグ
1 神奈川県 平野吉輝 (11-4)
2 北海道 小山内誠也 (11-4)
3 埼玉県 高野哲也 (10-5)
4 茨城県 豊田栄典 (9-6)
5 沖縄県 松長賢吾 (4 11)
6 鹿児島県 門元勲 (0 15)
●1回戦Gリーグ
1 埼玉県 千徳直樹 (11-3-1)
2 和歌山県 田中弘樹 (11 4)
3 岩手県 菊池龍 (10-3-2)
4 愛知県 荒川大士 (7-7-1)
5 神奈川県 武山成行 (4-11)
6 埼玉県 天野浩也 (0 15)
●1回戦Hリーグ
1 東京都 渡辺綾 (11-3-1)
2 愛知県 後藤田拓也 (10-5)
3 埼玉県 藤澤彰啓 (8-7)
4 千葉県 大槻哲也 (6-8)
5 埼玉県 中島哲也 (5-9-1)
6 埼玉県 岡川康隆 (4-11)
●1回戦Iリーグ
1 東京都 舘林毅 (13-2)
2 青森県 小松裕司 (10-5)
3 福井県 伊藤全史 (8-7)
4 京都府 西崎充洋 (7 8)
5 佐賀県 馬場和秀 (6 9)
6 奈良県 持田常人 (1-14)
●1回戦Jリーグ
1 東京都 小宮浩明 (11-5)
2 福島県 加藤智康 (10 5)
3 兵庫県 森光冬 (9-6)
3 宮崎県 徳永賢 (9-6)
5 大阪府 土屋聡 (3-12)
5 千葉県 志賀正樹 (3-12)
●1回戦Kリーグ
1 埼玉県 岩渕亮 (9-3)
2 香川県 冨家聡一郎 (8-4)
3 兵庫県 末広克則 (7-5)
4 静岡県 磯見大輔 (4-8)
5 東京都 福田清和 (2-10)
●2回戦Aリーグ
1 広島県 村上大祐 (9-5-1)
2 神奈川県 平野吉輝 (8-6-1)
2 宮崎県 鳴海秀柄 (8 6 1)
4 東京都 駒場穂高 (7-5-3)
5 宮城県 伊藤俊輔 (6 9)
6 新潟県 伊藤帝我 (4-11)
●2回戦Bリーグ
1 東京都 小宮浩明 (9-3)
2 東京都 舘林毅 (9-3)
3 埼玉県 千徳直樹 (6-6)
4 東京都 渡辺綾 (5-7)
5 埼玉県 岩渕亮 (1-11)
●代表者決定リーグ
1 広島県 村上大祐 (3-0)
2 東京都 小宮浩明 (0-3)

日本ハムファイターズ（59名）
●1回戦Aリーグ
1 山梨県 穂坂賢一郎 (13-2)
2 愛知県 宮本誠 (12-3)
3 佐賀県 久保浄裕 (9-6)
4 神奈川県 斉藤淳一 (5-10)
4 東京都 田中俊也 (5-10)
6 埼玉県 兵畑太一 (1-14)
●1回戦Bリーグ
1 神奈川県 斉藤千里 (13-2)
2 千葉県 増田龍也 (12-3)
3 兵庫県 若林幹也 (7-8)
3 大阪府 石原潤二 (7-8)
5 滋賀県 松井忠義 (5-10)
6 福岡県 秋枝雄輔 (1-14)
●1回戦Cリーグ
1 東京都 山崎裕之 (12-3)
2 埼玉県 石毛正信 (12-3)
3 栃木県 樋口薫 (8-7)
4 大阪府 石川知士 (5-10)
4 神奈川県 甲斐紀行 (5-10)
6 茨城県 長壁正人 (3-12)
●1回戦Dリーグ
1 福井県 石田雄大 (12-3)
2 京都府 渡辺悠也 (10-5)
2 兵庫県 長倉孝英 (10-5)
4 栃木県 古内昭光 (6-9)
4 兵庫県 玉利準也 (6-9)
6 三重県 中村厚紀 (1-14)
●1回戦Eリーグ
1 宮城県 三浦巧 (10-5)
2 東京都 ハマダケンスケ (10-5)
3 千葉県 栗城宇宙 (9-6)
4 北海道 桜木孝太 (6-9)
4 三重県 宮下健二 (6-9)
6 香川県 関貫直哉 (4-11)
●1回戦Fリーグ
1 福岡県 加納勝己 (12-3)
2 大阪府 松村健太朗 (12-3)
3 愛知県 萩原武志 (8-7)
4 東京都 大森武士 (7-8)
5 静岡県 吉田光太郎 (5-10)
6 兵庫県 松井孝明 (1-14)
●1回戦Gリーグ
1 福井県 内山毅彦 (11-4)
2 兵庫県 大岡真也 (11-4)
3 石川県 門隆介 (6-8-1)
4 愛知県 二間谷和也 (6-9)
5 千葉県 蓮沼雅則 (5-9-1)
6 愛媛県 中城勇太郎 (5-10)
●1回戦Hリーグ
1 福島県 畑山健治 (13-2)
2 秋田県 中田峻介 (10-5)
3 岡山県 山口卓也 (8-7)
4 島根県 槇原誠 (5-10)
4 青森県 渡邉敦 (5-10)
6 富山県 松任克也 (4-11)
●1回戦Iリーグ
1 東京都 三浦大賢 (11-1)
2 千葉県 横木俊輔 (8-4)
3 東京都 高島健 (5-7)
4 山口県 藤村富子 (4-8)
5 青森県 種市洋介 (2-10)
●2回戦Aリーグ
1 神奈川県 斉藤千里 (8-4)
2 東京都 山崎裕之 (8-4)
2 福井県 石田雄大 (8-4)
4 山梨県 穂坂賢一郎 (5-7)
5 宮城県 三浦巧 (1-11)
●2回戦Bリーグ
1 東京都 三浦大賢 (7-2)
2 福井県 内山毅彦 (4-5)
3 福岡県 加納勝己 (3-5-1)
3 福島県 畑山健治 (3-5-1)
●代表者決定リーグ
1 東京都 三浦大賢 (2-1)
2 神奈川県 斉藤千里 (1-2)

オリックスブルーウェーブ（33名）
●1回戦Aリーグ
1 三重県 山本健 (13-1-1)
2 岩手県 高田寛 (9-5-1)
3 大阪府 甲敬之 (9-6)
4 愛知県 曾根公彦 (6-9)
5 熊本県 下田啓介 (5-10)
6 埼玉県 山浦博和 (2-13)
●1回戦Bリーグ
1 兵庫県 木原光博 (11-4)
2 神奈川県 山田篤史 (10-5)
2 新潟県 千葉朋毅 (10 5)
4 愛知県 山田恭平 (7-8)
5 静岡県 杉山拓也 (4-11)
6 千葉県 中村哲也 (3 12)
●1回戦Cリーグ
1 兵庫県 原口知良 (11 3 1)
2 埼玉県 武居健一 (10-4)
3 兵庫県 笠井祐希 (7-7-1)
4 愛知県 瀬田直樹 (5-9-1)
4 徳島県 錦慶介 (5-9-1)
6 北海道 横野智也 (5-10)
●1回戦Dリーグ
1 広島県 斉藤正充 (12-3)
2 千葉県 手塚明人 (11 4)
3 東京都 野口大輔 (9-5-1)
4 富山県 伊東耕司 (7-7-1)
5 神奈川県 橋本陽介 (4-11)
6 埼玉県 須田旬介 (1-14)
●1回戦Eリーグ
1 香川県 河合俊孝 (9-2-1)
2 富山県 山田幸正 (7-5)
3 愛媛県 渡部徳仁 (6 5-1)
4 奈良県 畑中龍範 (5-7)
5 鳥取県 谷口惇 (2 10)
●1回戦Fリーグ
1 愛知県 城戸健郎 (9-3)
2 滋賀県 今村貴俊 (9-3)
3 神奈川県 伊月真之 (7 5)
4 愛媛県 仲岡誠 (3-9)
5 島根県 高井利和 (2-10)
●1回戦Gリーグ
1 愛知県 西川達也 (5-3-1)
2 東京都 高橋克成 (5-4)
3 滋賀県 大倉利明 (4-5)
4 栃木県 新村純志 (3-5 1)
●2回戦Aリーグ
1 兵庫県 原口知良 (7-2)
2 三重県 山本健 (5-4)
3 兵庫県 木原光博 (4-5)
4 広島県 斉藤正充 (2-7)
●2回戦Bリーグ
1 愛知県 城戸健郎 (4-2)
2 香川県 河合俊孝 (4-2)
3 愛知県 西川達也 (1-5)
●代表者決定リーグ
1 兵庫県 原口知良 (2-1)
2 愛知県 城戸健郎 (1-2)

福岡ダイエーホークス（45名）
●1回戦Aリーグ
1 広島県 下村脩 (10-5)
2 福岡県 中野悠樹 (8-6-1)
3 福岡県 原正樹 (8-7)
4 福岡県 光行史倫 (7-8)
4 長崎県 古賀正晃 (7-8)
6 群馬県 主代政則 (4-10-1)
●1回戦Bリーグ
1 熊本県 村嶋拓 (10-4-1)
2 福岡県 中尾亮太 (9 6)
2 神奈川県 広本光晴 (9-6)
4 愛知県 萩原拓也 (7 8)
5 東京都 藤野雄二 (6-8-1)
6 静岡県 青池和音 (3-12)
●1回戦Cリーグ
1 福岡県 真武文浩 (11-4)
2 京都府 南出泰 (10-5)
2 長崎県 吉廣克也 (10-5)
4 三重県 永井恵介 (5-10)
5 福岡県 中野彰 (4-10-1)
5 福岡県 藤本浩礼 (4-10-1)
●1回戦Dリーグ
1 茨城県 阿部智章 (15-0)
2 福岡県 武藤健生 (10-5)
3 東京都 中野浩太 (6-7-2)
4 福井県 山本裕之 (5-10)
5 神奈川県 島田敏弘 (4-9-2)
6 長野県 岩永正法 (3 12)
●1回戦Eリーグ
1 石川県 鍛冶隆史 (12 3)
2 東京都 宮下正祥 (10-5)
3 和歌山県 柴田有輝 (7-7-1)
4 東京都 菊池裕介 (7-8)
5 茨城県 平野瑞歩 (5-10)
6 愛知県 石川英明 (3-11-1)
●1回戦Fリーグ
1 神奈川県 青木洋介 (12-0)
2 福岡県 寺尾佳子 (5-6-1)
2 神奈川県 川辺儀原 (5-6-1)
4 静岡県 青池憲平 (4-8)
5 福岡県 秋枝宏侑 (3-9)
●1回戦Gリーグ
1 東京都 宮本直樹 (11-1)
2 宮崎県 星賢誠 (7-5)
3 福岡県 隈健太郎 (4 8)
3 福岡県 江藤隆之 (4-8)
3 神奈川県 岡島圭吾 (4 8)
●1回戦Hリーグ
1 栃木県 奥義俊 (12-0)
2 宮城県 高橋秀明 (7-5)
3 福井県 奥野祥平 (4-8)
3 福岡県 前田光毅 (4-8)
5 佐賀県 高木昭伍 (3-9)
●2回戦Aリーグ
1 神奈川県 青木洋介 (7-2)
2 福岡県 真武文浩 (5-4)
3 熊本県 村嶋拓 (4-5)
4 広島県 下村脩 (2 7)
●2回戦Bリーグ
1 茨城県 阿部智章 (7-2)
2 東京都 宮本直樹 (6-3)
3 石川県 鍛冶隆史 (4-5)
4 栃木県 奥義俊 (1-8)
●代表者決定リーグ
1 茨城県 阿部智章 (2-1)
2 神奈川県 青木洋介 (1 2)

大阪近鉄バファローズ（46名）
●1回戦Aリーグ
1 埼玉県 柴田圭介 (12-3)
1 島根県 本常明広 (12-3)
3 石川県 池島将司 (8-6-1)
4 大阪府 明石雅史 (7-7-1)
5 三重県 杉村良彦 (3-12)
6 東京都 丸茂雅博 (2-13)
●1回戦Bリーグ
1 兵庫県 内藤晧介 (13-2)
2 愛知県 栄野晋 (11 4)
3 大阪府 白江茂裕 (8-7)
4 埼玉県 坂本祐希 (6 9)
5 鳥取県 山増康幸 (4-11)
6 新潟県 小熊俊皓 (3 12)
●1回戦Cリーグ
1 愛知県 赤木宏仁 (12 3)
2 岐阜県 山下宣洋 (10-5)
3 大阪府 渋谷将義 (8-7)
4 宮城県 菊池章 (7-8)
5 兵庫県 玉利準也 (5-10)
6 大阪府 田中輝 (3-12)
●1回戦Dリーグ
1 大阪府 池田翔 (13-2)
2 愛知県 洪誠善 (9-5-1)
3 東京都 西川鉄兵 (9-6)
4 茨城県 小橋和也 (7-8)
5 大阪府 豊川博史 (4-9-2)
6 秋田県 金森雄太 (1-13-1)
●1回戦Eリーグ
1 福岡県 岩見和幸 (13-2)
2 滋賀県 陸川潤 (11-4)
3 兵庫県 佐々木雄史 (9-6)
4 千葉県 小久保博史 (5 10)
5 東京都 野村洋平 (4-10-1)
6 茨城県 菅原富弘 (2 12 1)
●1回戦Fリーグ
1 東京都 一郷尚範 (12-3)
2 山口県 守田貴裕 (12-3)
3 福島県 伏見和広 (8-7)
4 山梨県 西村和明 (6-9)
5 岩手県 三瀬悠名 (6-9)
6 東京都 小笠原弘 (1-14)
●1回戦Gリーグ
1 埼玉県 奥冨守 (9-2-1)
2 兵庫県 佐藤大祐 (8-3-1)
3 東京都 林健太朗 (6-6)
4 千葉県 辻本玲央奈 (4 8)
5 神奈川県 中山翔一郎 (2-10)
●1回戦Hリーグ
1 滋賀県 杉野佑輔 (9-3)
2 北海道 横田雅也 (6 6)
2 佐賀県 西岡達雄 (6 6)
4 広島県 松窪宏樹 (5 7)
5 神奈川県 平岡潤一 (4-8)
●2回戦Aリーグ
1 福岡県 岩見和幸 (7-2)
2 兵庫県 内藤晧介 (5-4)
3 愛知県 赤木宏仁 (4-5)
4 埼玉県 柴田圭介 (2-7)
●2回戦Bリーグ
1 大阪府 池田翔 (8-1)
2 東京都 一郷尚範 (2-7)
3 埼玉県 奥冨守 (6-3)
4 滋賀県 杉野佑輔 (2-7)
●代表者決定リーグ
1 福岡県 岩見和幸 (3-0)
2 大阪府 池田翔 (0 3)

千葉ロッテマリーンズ（68名）
●1回戦Aリーグ
1 島根県 大石晃太 (13 2)
2 静岡県 吉田光太郎 (11-4)
3 神奈川県 大森寛 (8-7)
4 千葉県 中川和貴 (7 8)
5 和歌山県 清水智志 (4-11)
6 千葉県 平澤孝将 (2 13)
●1回戦Bリーグ
1 埼玉県 佐藤吉人 (12-3)
2 東京都 二瀬俊祐 (10-5)
3 神奈川県 羽野真悟 (8-7)
4 神奈川県 斉藤太 (6-9)
5 滋賀県 木下清雄 (5-10)
6 島根県 曽田謙治 (4-11)
●1回戦Cリーグ
1 新潟県 木村康了 (15 0)
2 愛知県 清水知 (7-8)
2 新潟県 矢澤繁登 (7 8)
4 千葉県 安達祐太 (6-9)
4 三重県 宿尊人 (6-9)
6 岩手県 小泉尚之 (4 11)
●1回戦Dリーグ
1 兵庫県 高重尚平 (13-2)
2 奈良県 北垣戸敦悦 (11-4)
3 埼玉県 米川幸志 (8-7)
4 香川県 近藤博之 (5-10)
4 愛知県 杉本学 (5-10)
6 愛媛県 窪田進 (3 12)
●1回戦Eリーグ
1 京都府 奥尾敏弘 (12 3)
2 岐阜県 小森健史 (11-4)
3 三重県 羽生幸平 (7 8)
4 東京都 小林登 (6-9)
5 神奈川県 持田佑樹 (6 9)
6 大阪府 大倉啓司 (3-12)
●1回戦Fリーグ
1 大阪府 山田雄己 (9-5-1)
2 東京都 島田友貴 (9 6)
2 愛知県 村松卓哉 (9-6)
4 神奈川県 林匡広 (7-7-1)
5 千葉県 鈴木信哉 (6-9)
6 愛知県 原田智博 (4-11)
●1回戦Gリーグ
1 神奈川県 高橋敬 (9-6)
2 奈良県 小澤佑介 (9-6)
3 大分県 渡部裕也 (8-7)
4 埼玉県 斉藤裕介 (8-7)
5 東京都 岡陽介 (6-9)
6 和歌山県 新田浩之 (5-10)
●1回戦Hリーグ
1 千葉県 齋藤健太 (12-3)
2 神奈川県 小俣弘輔 (10-5)
3 大阪府 中西佑樹 (8 7)
4 神奈川県 浦井孝典 (7-8)
5 愛知県 柴田真幸 (5 10)
6 山口県 西村吉剛 (3-12)
●1回戦Iリーグ
1 東京都 田之倉勇一 (8-4)
2 鹿児島県 平公二郎 (6-6)
3 愛知県 岩田峻 (6-6)
4 千葉県 岩崎益己 (6-6)
5 山口県 竹沢昌宏 (4-8)
●1回戦Jリーグ
1 香川県 丸岡修平 (9-3)
2 東京都 中川真吾 (8-4)
3 群馬県 関根祥嗣 (6-6)
4 大分県 広石哲平 (4-8)
5 千葉県 阿部顕志 (3-9)
●1回戦Kリーグ
1 愛知県 鈴木努 (10-2)
2 岐阜県 鈴木勇人 (8-4)
3 山口県 中田伸二 (6-6)
4 岩手県 伊藤和久 (4-8)
5 千葉県 笠原暁 (2 10)
●1回戦Lリーグ
1 広島県 上川貴久 (8-4)
2 石川県 石崎知基 (6-6)
3 東京都 中村亮一 (6-6)
4 愛知県 伊藤裕樹 (6-6)
5 千葉県 石川浩央 (4-8)
●2回戦Aリーグ
1 神奈川県 高橋敬 (8-1)
2 島根県 大石晃太 (6-3)
3 新潟県 木村康了 (3-6)
4 埼玉県 佐藤吉人 (1-8)
●2回戦Bリーグ
1 大阪府 山田雄己 (8-1)
2 兵庫県 高重尚平 (6-3)
3 京都府 奥尾敏弘 (3 6)
4 東京都 田之倉勇一 (1-8)
●2回戦Cリーグ
1 千葉県 齋藤健太 (9 0)
2 香川県 丸岡修平 (5-4)
3 愛知県 鈴木努 (3-6)
4 広島県 上川貴久 (1 8)
●代表者決定リーグ
1 千葉県 齋藤健太 (3-2-1)
2 神奈川県 高橋敬 (3-3)
3 大阪府 山田雄己 (2-3-1)

ポイントQ&A

Q．足の速いパスワード選手を使っても盗塁がうまくいきません。どうしてですか？

A．盗塁は投手が足を上げた瞬間をねらって「目押し」で盗塁することがコツ。最初から盗塁ボタンを押しっぱなしにすると、せっかく「盗塁」の特殊能力を持っていてもスタートが遅れます。また投手がウエストしたときはいくら足が速くても刺される確率が高いです。

ダービースタリオン99

強いです、逃げ馬が。印に関係なく大逃げをうつと勝ってしまうことがよくあります。とりあえず、「先行」でもがんがん他馬を引き離して前にいってしまうような馬なら、「逃げ」の指示を出してみましょう。勝負根性なんてなくても、大逃げをうてるスピードと直線に向いてのスタミナだけでなんか勝てちゃいます。(スバルシチー)

エルコンドルパサーのような名馬を作りたいと思っているすべての人に贈る『ダビスタ99』初級者講座第2弾。今回も、併せ一杯で突き進みます。

発売中 競馬SLG	▶¥4,800 ▶アスキー
	▶MC(5ブロック)、PS(7ブロック)

初級者必見、『ダビスタ99』基礎攻略第2弾!!

「『ダビスタ』を極めるには、深い血統の知識がないと…」と思っている人は多いかもしれない。確かに全国レベルのＢＣ最強馬生産には、それなりの知識が必要だが、ゲーム内の全ＧⅠ制覇や友だち同士のＢＣに勝つには、そんなに知識は必要ない。ここで挙げる、いくつかのポイントを押さえれば、必ずキミも名馬を作れるはずだ。

◀▲とりあえずの目標はゲーム内の全ＧⅠ制覇。資金がたまってきたら、次のステップに進もう。

CHECK1◉出走表で見る馬の能力について

３歳時の牧場長のコメントと並んで重要なのが出馬表の印の付き方。早熟・晩成など、馬の成長タイプと、レースの格、ライバル馬の強さを考えて印を確認しよう。

▶これくらいの相手から印を奪えれば、能力は高い。

馬のスピードとレースの展開面を重視	小川
スピード、スタミナの基本能力を見る	吉田
スピードと勝負根性を重視する	佐藤
スピードと馬の気性を重視する	松本
馬の実績を主に重視する	本紙

CHECK2◉牧場長のコメントの優先順位について

配合時の牧場長のコメントはとても頼りになる。ただし右の表のようにコメントには優先順位があるので注意。２つ以上該当する場合でも、コメントは１種類しか表示されないので、他に何が該当するか、血統表を見てチェックしよう。

▲『99』では配合前にコメントが表示されるので便利。

CHECK3◉各施設の発展条件を覚えよう

とにかくいろんな繁殖牝馬と種牡馬を配合して、数多くの馬を生産することが、最終的に本当に強い馬を作ることにつながる。そのために、牧場は最大限拡張し、温泉やリース種牡馬も早めに実現させるようにしよう。

繁殖牝馬	初期段階は２頭。２段階目・１億円で４頭に。３段階目・２億円で８頭に。牧場が一杯で資金に余裕があれば11月１週に発生。	温泉、功労馬	故障馬が２頭以上で温泉、出られるレースがなくなった馬が２頭以上で功労馬牧場が、それぞれ11月１週に３億円で作れる。
所有馬	初期段階は６頭。２段階目・１億円で10頭に。３段階目・２億円で16頭。牧場が一杯で資金に余裕があれば11月１週に発生。	リース種牡馬	所有馬、繁殖牝馬牧場を最大まで拡張。温泉、功労馬牧場まですべて作ると、毎年11月１週に海外種牡馬のリースの誘いがくる。

オススメ繁殖牝馬

牧場も軌道に乗り出して、だいたい３～10億円くらい資金がたまったら、思い切って能力の高い繁殖牝馬を購入しよう。右に挙げた繁殖牝馬はどれも、スピード、スタミナの基本能力が高いので、生まれてくる仔馬にも期待できる（購入する際は、なるべく年齢の若い10歳以下の牝馬を選ぼう）。購入したら最初はニックスをメインにした安定度の高い高額種牡馬を付ける。跡取り（能力の高い牝馬）ができたら、他の種牡馬をいろいろ試そう。

	名前	系統	配合ワンポイント
なかなかの馬	アロマテラピー	マイバブー系	４冠牝馬メジロドーベルの母がモデル牝馬。ニックス可能な系統がないので、スタミナＵＰの血を含むアウトブリードを狙ってみよう
	ウェイトゥヒースロー	ノーザンダンサー系	スピードは申し分ないので、スタミナを補充するため、ニックスかネイティヴダンサーのインブリードを狙おう
	エヴァミルク	リボー系	ノーザンダンサー系とのニックス&ネイティヴダンサーのインブリードを考え、ノーザンテーストを付けるのがもっとも無難
	キャットウォーク	ノーザンダンサー系	98年度、桜花賞馬ファレノプシスの母がモデル牝馬。ニックスでスタミナの底上げを計ろう。サンデーでもブライアンでもＯＫ
	コンスタンタン	ノーザンダンサー系	天皇賞馬メジロブライトの母がモデル牝馬。やはり、ヘイルトゥリーズン系などとのニックスを第１に考えて配合しよう
	ツジノコミチ	オーエンテューダー系	ドヴァイの砂に消えたホクトベガの母がモデル牝馬。ナグルスキーを付けて再現を狙うか、面白い配合を狙っていこう
	トリックオアトリート	サンインロー系	基本的なスピードは問題ないので、エルバジェやレリックでスタミナを補強しよう。面白い配合も狙いやすいぞ
	ニセコアンヌプリ	エクリプス系	スタミナは非常に豊富。ネイティヴダンサーのインブリードを使ったスピードアップを狙おう。面白い配合も成立しやすいぞ
	バイドバイバー	ボールドルーラー系	ボールドルーラーのインブリードを狙うか、リボー系やプリンスキロ系とのニックスを狙うか？　高額種牡馬のアウトブリードもＯＫ
	マイハピネス	ハイペリオン系	唯一のニックス対象、ノーザンダンサー系との配合がベスト。スタミナも問題ないので、アウトブリードでもＯＫ
かなりの良血	アズグッドアズニュー	クラリオン系	最高レベルのスピード、スタミナを持っているので、ニックスでさらに底上げしてやれば、まず低い能力の馬は生まれない
	アルスアマトリア	ボールドルーラー系	スピード、スタミナ共に申し分ない。好きな種牡馬をアウトブリードで付けてなんら問題なし
	エピュキュリアン	ブレニム系	お金に余裕があったら必ず押さえておきたい１頭。何を付けてもいい。ニックスでも面白い配合でも優秀な産駒が生まれるはず
	カッティングチーズ	ニアークティック系	女傑ヒシアマゾンの母がモデル牝馬。ニアーティック、ネアルコでスピード、底力を上げていこう
	サドンリーギフト	ノーザンダンサー系	エルコンドルパサーの母がモデル牝馬。再現するならリース種牡馬のKingmanbo。ネイティヴダンサーのインブリードも有効
	デュラムセモリナ	ノーザンダンサー系	タイキシャトルの母がモデル牝馬。スピードは最高クラス。ほんの少し足りないスタミナはニックスなどでカバーしよう
	ブチカブリース	ノーザンダンサー系	ナリタブライアン、ビワハヤヒデの母がモデル牝馬。必ず押さえておきたい牝馬その２。面白い配合&ニックスを重ね掛けしよう
	ユアウェルカム	ヘイルトゥリーズン系	まずは、ニックスになるノーザンダンサー系の高額種牡馬を付けたい。おまかせ調教でもＧⅡ以下の戦績の馬は、まず生まれないはず
	ユーサネイジア	ネヴァーベンド系	最強クラスに、ほんの少し足りないスピードを補うには、ネヴァーベンドかネイティヴダンサーのインブリードが有効
	リエントラントループ	リボー系	スピード、スタミナともに最強クラス。インブリードより、ニックスで能力を底上げしたい。単順にノーザンテーストというのもＯＫ

セリ市で自家生産馬の能力チェック

今作で初めて導入されたセリ市制度。前作までのように仔馬や繁殖牝馬の売却価格がすぐにわからなくなり、馬の売り買いはすべてセリ市を通して行わなければならないのだ。これにより、売却価格で馬の能力を測ることは難しくなったが、セリ市のコメントで繁殖牝馬の能力を測ることは可能。自家生産馬を繁殖に上げるときは、一度セリ市に登録して、コメントを聞いてから買い戻すかリセット→ロードすれば間違いない。

◀▲生まれてすぐに売却価格の確認はできなくなったが、セリ市に出せばコメントを聞ける。「スピード、スタミナ共に申し分ありません」というコメントが出たら繁殖牝馬として期待大。

ダービースタリオン99

Q：ＢＣに登録するベストのタイミングを教えてください。
A：馬の成長型（晩成、早熟など）を考えて、早熟なら４歳秋～５歳春頃、晩成なら５歳秋～６歳秋頃がピーク時の目安になります。馬によっても違うので、出馬表の印の付き方を参考にピーク時を判断しましょう。また、休み明けの登録は入れ込みやすいので避け、必ず調教後、絶好調の状態で登録しましょう。

ウイニングポスト4

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

毎度おなじみの「ウイニングカップ」も、ついに10月22日でしめ切り。今後は最強馬作りにこだわらず、自由気ままにやり込みたいものです。今回のＰＱでは、そんなアナタをサポートする３つのデータを用意しました。なかでも「称号」の条件は必見。史上最強馬とか、マックイーンの再来とか、絶対作ってみたいよね!?　（炭）

ソフトが発売されて、はや１カ月。すでに相当やり込んでいる人も多いと思うけど、さらに効率よく、楽しくプレイするためのデータを紹介しよう！

発売中	▶¥6,800 ▶コーエー
SLG	▶MC(14ブロック)

『ウイポ4』を極める！　3つのお役立ちデータ集!!

1 生産を極める

◉牧場長コメントで能力をつかめ

牧場長のコメントで、幼駒の「スピード」や「スタミナ」などの能力を知ることができるのは、前回の記事（Vol.118）でもお伝えした通り。今回はさらに踏み込んで、各能力の最も評価の高いコメントを紹介しよう。幼駒が持つ能力は、それぞれ４～５段階の評価に分かれていて、そのうち最も高いのがＳランク（「素質」のみＳＳランクまである）。効率よくゲームを進めるには、たとえば「素質」がＳＳランクで「スピード」「勝負根性」がＳランクといった有望な幼駒のみを手元に置いて、他の馬はクラブに預けたり、セールで売りに出してしまうというやり方もある。

能力	確認時期	ランク	コメント
スピード	当歳 7～9月	S	○○は、父の××と母の△△がともにスピードを持ったタイプですし、すばらしいスピードを持っていそうな気がします。
			○○は、父の××に似て、かなりのスピードを持った競走馬に成長しそうです。
			○○は、母の△△のスピードを引き継いでいて、すばらしいスピードを持った競走馬になりそうですね。
			○○は、まだ当歳の時点ですが、すばらしいスピードを持った競走馬になるのは間違いないでしょう。
スタミナ	当歳 10～12月	S	○○は、父の××と母の△△がともにスタミナを持ったタイプですし、豊富なスタミナを持ったタイプのような気がします。
			○○は、父の××のすばらしいスタミナを受け継いだ競走馬になるでしょう。
			○○は、母の△△の影響を受けていて、かなりのスタミナを持ったタイプのようです。
			○○は、当歳ながら、ステイヤーの素質を感じます。
体力	2歳 1～3月	S	○○は、かなり丈夫そうだと、あるうちの従業員が言っていました。
			最近の運動を見ていて思うのですが○○はかなり丈夫そうですね。
			この間うちに来たある調教師の方が、○○はかなり丈夫そうだと言ってましたよ。
勝負根性	2歳 4～6月	S	○○は、父の××に似て、すばらしい勝負根性を持っていそうですよ。
			○○は、すばらしい勝負根性がありそうですよ。母の△△に似たのかもしれませんね。
			最近の○○を見ていて思うのですが、他馬が寄ってくると抜かせないところがあります。もしかするとすごい勝負根性の持ち主かもしれませんね。
素質	2歳 7～9月	SS	これはここだけの話ということでお聞きいただきたいのですが、○○はかつて私が見た中でも最高レベルの能力を持っています。まさに日本競馬の至宝となる素質を持っていると言えるでしょう。
		S	2歳の夏を迎えて○○もだいぶ成長してきました。良血馬らしい垢抜けた馬体も一際目を引きますが、内に秘めた能力も相当のものがありそうです。
			調教もだいぶ進み、○○の器の大きさは相当のものだということがわかってきましたよ。
			先日うちの3歳馬を見にきたある調教師さんが、○○のことをベタ褒めしていましたよ。うちではそれほど期待していませんでしたので、ちょっと驚いてしまいましたよ。

●オススメ新人騎手一覧●

名前	性別	登場年	本拠地	性格	騎手特性	逃先	先差	差追
嵐 三太夫	男	1年目	関東		大レース	×	△	
竹川 雄一	男	1年目	関西		大レース	△		×
流 蒼次郎	男	9年目	関東	馬優先		△	○	△
鬼庭 尚弘	男	12年目	関東	馬優先		×	△	
楯崎 安見	女	23年目	関東	馬優先	牝馬[illegible]	[illegible]	[illegible]	△
星川 右京	男	31年目	関西	馬優先		△	[illegible]	[illegible]
纐 和馬	男	33年目	関東			[illegible]	△	[illegible]
敦賀 比呂	男	34年目	関東	馬優先	大レース[illegible]	△	[illegible]	△

▲デビュー直後から高い能力を持っている新人騎手をピックアップしてみた。パソコン版とは、若干データが変わっている（特に登場年）ので注意しよう。

2 新人騎手を極める

◀1年目から登場する嵐、竹川は長く活躍してくれる。楯崎、星川、緑も狙い目だ。

◉有能な新人騎手を育てれば成績もアップ！

ゲーム中の時間が進むにつれ、優秀な実名騎手はどんどん引退していってしまう。有能な新人騎手に騎乗のチャンスを与えて育成していかなければ、愛馬の競走成績にも影響が出てしまう可能性もあるぞ。

そこで重要になるのが新人騎手の選び方だが、実は単純にその初期能力（デビュー時の能力）を比較すればＯＫ。騎手ごとに、成長のスピードや能力の上限が定められているわけではないので、初期能力が高い騎手の方が有利になるのだ。左で紹介している新人騎手ならまず間違いはなし。うまくすれば、岡部や武クラスの騎手に成長するはずだ！

3 称号を極める

◉すべての称号の完全制覇を目指せ!!

ＧⅠを４勝以上するか、またはＧⅠを３勝して連対率が８割を超えているか、どちらかの条件を満たすと（いずれの場合も地方・海外のＧⅠを含む）、引退時に殿堂入りすることができる。このとき、その馬の競走成績に応じて「称号」が授けられる（ただし、60戦以上していると不可）。この「称号」は全部で66種類が用意されているのだが、今回はそのうち40を紹介しておこう。なお、表中の「天才の恋人」と「シャドーロールの怪物」は、ＰＳ版から新たに加えられたもの。残念ながら条件は公開できないが、どんな馬のことを指しているのか、競馬ファンならすぐ想像できるよね？

◀発売直後からプレイしている人なら、すでに殿堂馬が4、5頭はいるはず。全部の称号を獲得するまでやり込んでみるのもいいかも。

称号	条件（以下のすべてを満たしていること）
ビッグレッドの再来	ベルモントS、プリークネスSの両レースを制覇、栗毛、20戦以上して連対率10割（2着1回以下）
イル・ピッコロ	凱旋門賞連覇、鹿毛、15戦以上して勝率10割
灰色の幽霊	ベルモントS、プリークネスSの両レースを制覇、芦毛、20戦以上して連対率10割（2着1回以下）
爆進王	スプリンターズS制覇、1400m以下の芝レース6戦以上出走（勝率10割）、そのレースでレコードがある、30戦以下
シガーの再来	米ＧⅠ7勝以上、ドバイワールドC、BCクラシックを制覇、15連勝以上している
ラムタラの再来	欧州3冠、出走数5戦以下、勝率10割
和製ラムタラ	クラシック3冠、出走数5戦以下、勝率10割
世界一タフな名馬	40戦以上、連対率7割以上
奇跡の復活	皐月賞、日本ダービー、ジャパンC、有馬記念をすべて制覇、レースの間隔が10カ月以上開いてＧⅠを制覇
蹴球少年の再来	マイルCSを制覇、瞬発力が高い、レコードを持っている、栃栗毛
白い奇跡	白毛
皇帝即位	国内3冠、ジャパンC、有馬記念、天皇賞（春）をすべて制覇、ＧⅠ7勝以上、牡馬、鹿毛
平成のシンザン	クラシック3冠、有馬記念、天皇賞（春または秋）を制覇、連対率10割、牡馬
マックイーンの再来	3、4歳時ＧⅠ勝利が菊花賞のみ、菊花賞、天皇賞(春)、宝塚記念を制覇。晩成型、スタミナが高い、連対率8割以上、牡馬、芦毛、30戦以下
近代スピード競馬の申し子	スピード、瞬発力、勝負根性、賢さがいずれも高い、芝のレースに15戦以上出走、連対率8割以上、4着以下が一度もない
芦毛伝説	芝のＧⅠを3勝以上、芦毛、父も芦毛、瞬発力が高い、勝負根性が低い
小さな巨星	勝負根性、賢さがいずれも高い、理想体重が440kg以下、気性が「荒い」または「激」
砂の女王	地方ＧⅠ3種類以上、フェブラリーSを制覇、牝馬、ダートレースの勝率が芝レースの勝率より高い
ミルリーフの再来	欧州3冠、鹿毛、15戦以上して連対率10割
スパルタの申し子	朝日杯3歳S、皐月賞、ダービーを制覇、所属厩舎がスパルタ調教、連対率10割、栗毛、体力（最大値）が高い
ゼファーの再来	安田記念、天皇賞（秋）を制覇、スタミナが低い、父もスタミナが低い
和製ホーリックス	ジャパンCを制覇、勝負根性が高い、瞬発力が低い、気性が「荒い」または「激」、牝馬
平成のトウメイ	有馬記念、天皇賞（春または秋）を制覇、牝馬、黒鹿毛、理想体重が430kg以下
シービーの再来	クラシック3冠、天皇賞（秋）を制覇、瞬発力が高い、勝負根性が低い、牡馬、黒鹿毛
ラモーヌの再来	牝馬3冠、青鹿毛、勝率8割以上
第3の怪物	有馬記念、安田記念、マイルCSを制覇、牡馬、芦毛、連対率9割以上
天馬2世	皐月賞、有馬記念、宝塚記念を制覇、勝負根性が高い、瞬発力が普通以上、牡馬、鹿毛
貴公子の幻影	有馬記念、天皇賞（春または秋）を制覇、瞬発力が高い、勝負根性が普通以上、牡馬、栗毛
平成のトキノミノル	10戦10勝、日本ダービーを制覇、牡馬
ガビーのように快活に	桜花賞、オークスを制覇（秋華賞は取っていないこと）、瞬発力が低い、勝負根性が高い、青毛、理想体重が490kg以上
平成のタケシバオー	天皇賞（春）か菊花賞を制覇、スプリンターズSか高松宮記念を制覇、牡馬
史上最強馬	欧州3冠、米3冠、クラシック3冠のいずれかを達成、ＧⅠ10勝以上、勝率10割
ＧⅠ泥棒	ＧⅠ20勝以上、連対率9割以上
奇跡の名馬	欧州3冠、米3冠、クラシック3冠のいずれかを達成、BC6種のうち2つを制覇、勝率10割
世界最強馬	欧州3冠または米3冠を達成、BC6種のうち2つを制覇、連対率10割
BCキラー	BC6種のうち3つを制覇
世界を股にかける名馬	米国、欧州、中央、地方でそれぞれＧⅠを1勝以上
韋駄天	スピードが普通以上、瞬発力が高い、勝負根性が低い
天才の恋人	?????
シャドーロールの怪物	?????

ポイント Q&A

Q：複数の条件を満たしたときは、どの称号がもらえるのですか？
A：称号の決定には優先順位があります。今回紹介している称号に関していえば、表内の上の方が優先度が高く、下にいくにしたがって低くなります。（「天才の恋人」「シャドーロールの怪物」は除く）。また、すでに殿堂馬が使用している称号と同じものは使われません。

続・御神楽少女探偵団 ～完結編～

本格派推理AVG『続・御神楽少女探偵団』から、前回に引き続き2つのミステリーを攻略!! 超最短チャートで解決に導くのだ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最速チャート第2弾です。ただ、チャートばかりを見ていると肝心のストーリーが頭に入らず、解決編でミスしてしまうこともあるようです。一応、頭の中でキッチリ事件を整理したほうがいいです。まぁ解決編では、選択にミスってもクリアランクが下がるだけでゲームオーバーにはならないですけど。　(うげげ)

発売中	▶¥5,800(CD4枚組)	▶ヒューマン
AVG	▶MC(1ブロック)	

【お詫び】前号のチャートに間違いがありました。「続・猟奇同盟(前編)」の〈捜査編・2〉で、チャート前半にある「移動：日の出食堂」→「★会話：中田熊子」の部分は、ほかの〈捜査編・2〉の推理ポイントをすべてクリアしたあと、最後に行くことになります。

解決までの最速チャートPart2!!

今回も、2つのシナリオを最短チャートで紹介。チャート中の★部分が、推理トリガーの使いどころだ。ただ、チャートはあくまでも最短で、必ずしもこの通りに進める必要はない。というのも、★のある部分で、推理ポイントを集めていくことが重要で、各パートごとに20ポイント集めれば、パートクリアを迎えることができるからだ。なお、1つの★部分ごとに、数多くの推理トリガー入力ポイントが登場する。その中でどれが正解なのかは、自分で考えよう。しっかりストーリーを追っていけば、そう難しくはないハズだ。

チャートの見方と注意

★マークの部分に推理ポイントが隠されているので、そこで推理トリガーを使用すること。会話のあとにある（○回目）とは、何回目の会話に推理ポイントが隠されているかを示す。(2回目）とある場合は、2回会話すること。なお、チャートは、自由に行動できるようになったあとのモノのみ掲載している。強制移動や、通常のムービー部分などは、すべて省いてあるぞ。

御神楽少女探偵団事件FILE

暗闇の手触り

時人、美和、蘭丸の3人は、新潟の浄光寺へ墓参りへとやってきていた。そこへ、以前にお世話になった多岐川刑事が現れて、奇妙な殺人事件が起こったため、捜査に協力してほしいと頼んでくる。仕方なく協力することになった時人は、美和、蘭丸とともに捜査を開始することになったのだが……。

生き人形

御神楽探偵事務所3人娘の死体が発見された!? その知らせを聞いて慌てて駆けつけた時人が見たのは、巴たちにそっくりの仮面を被せられた、3人の少女の遺体だった。これは、探偵事務所に対する挑戦なのだろうか？ 巴たちは、他人そっくりに化けられる仮面について調べ始めるのだが……。

暗闇の手触り

捜査編・1

1	移動	幣原家・居間
2	★会話	幣原恒子(1回目)
3	★会話	森警官(1回目)
4	移動	郁の部屋
5	★会話	幣原みのる(2回目)
6	★会話	幣原郁(2回目)
7	移動	中庭
8	★会話	多岐川刑事(1回目)
9	——	CL・遺体〈*1〉
10	★調査	腹部をクリック
11	★調査	鉈をクリック
12	★調査	足元をクリック
13	移動	郁の部屋
14	★会話	幣原みのる(1回目)

捜査編・2

1	移動	幣原家・玄関
2	★会話	森警官(1回目)
3	移動	幣原家・寝室
4	★会話	須賀五一(2回目)
5	★会話	須賀五一(3回目)
6	移動	納戸
7	★会話	幣原みのる(1回目)
8	移動	野呂田家
9	★会話	野呂田みつ(1回目)

捜査編・3

1	移動	幣原家・玄関
2	★会話	多岐川刑事(1回目)
3	移動	郁の部屋
4	★会話	幣原恒子(1回目)
5	移動	漁業組合事務所
6	★会話	広瀬忠治(2回目)
7	★会話	広瀬忠治(4回目)
8	移動	板東組
9	★会話	板東五郎左衛門(2回目)
10	★会話	板東五郎左衛門(3回目)
11	移動	寺泊駅・島源裏口
12	★会話	米井京子(1回目)

捜査編・4

1	★会話	幣原みのる(1回目)〈*2〉
2	移動	中庭
3	移動	納戸
4	——	CL・納戸
5	★調査	タンスをクリック
6	移動	みのるの部屋
7	——	CL・みのるの部屋
8	★調査	机をクリック
9	移動	野呂田家
10	★会話	野呂田みつ(1回目)
11	移動	寺泊駅・島源裏口
12	★会話	米井京子(1回目)

生き人形(前)

捜査編・1

1	移動	守山ビル・探偵事務所
2	★会話	守山美和(1回目)
3	移動	浅草署
4	★会話	諸星警部(1回目)
5	★会話	諸星警部(1回目)
6	★会話	栗山刑事(2回目)
7	移動	岸辺音楽院・事務局
8	★会話	事務の女性(1回目)
9	★会話	事務の女性(2回目)
10	会話	内倉貴子
11	★会話	内倉貴子(1回目)
12	★会話	内倉貴子(1回目)
13	——	CL・バッグ
14	★調査	バッチをクリック
15	★調査	眼鏡をクリック
16	移動	舞踏会場
17	会話	内倉貴子
18	移動	舞踏会場
19	——	CL・会場内
20	★調査	女性
21	——	アクションムービー〈*3〉

捜査編・2

1	移動	守山ビル・守山美術
2	会話	守山美和
3	★会話	大城千賀子(1回目)
4	移動	暢の部屋
5	★会話	大城暢(1回目)
6	移動	時江の部屋
7	★会話	大城時江(2回目)
8	移動	浅草署
9	★会話	諸星警部(1回目)
10	★会話	諸星警部(1回目)
11	★会話	諸星警部(1回目)
12	★会話	栗山刑事(2回目)
13	移動	舞踏会場
14	★会話	吉和泉佳世(2回目)
15	移動	岸辺音楽院・事務局
16	★会話	事務局の女性(1回目)
17	★会話	事務局の女性(1回目)
18	移動	隅田川沿いの堤

捜査編・3

1	移動	暢の部屋
2	★会話	大城暢(1回目)
3	移動	直己の部屋
4	★会話	大城直己(1回目)
5	移動	大城家・台所
6	会話	大城時江
7	★会話	大城千賀子(1回目)
8	★会話	大城千賀子(1回目)
9	移動	浅草署
10	★会話	諸星警部(2回目)
11	★会話	栗山刑事(1回目)
12	移動	舞踏会場
13	★会話	吉和泉佳世(1回目)
14	★道具	庭先〈*4〉

生き人形(後)

捜査編・1

1	移動	南天堂病院・小児科病室
2	★会話	大城千賀子(2回目)
3	移動	南天堂病院・待合室
4	★会話	看護婦(1回目)
5	★会話	看護婦(2回目)
6	移動	浅草署
7	★会話	諸星警部(1回目)
8	移動	国井家
9	★会話	栗山刑事(1回目)
10	★会話	栗山刑事(2回目)
11	移動	舞踏会場
12	★会話	吉和泉佳世(2回目)
13	移動	暢の部屋
14	★会話	大城暢(1回目)
15	移動	直己の部屋
16	★会話	大城直己(1回目)
17	——	2:人体に有害な～を選択〈*5〉
18	——	3:仮面は薄くて～を選択
19	——	4:ゼリー状の～を選択
20	移動	岸辺音楽院・事務局
21	★会話	河村須美子(1回目)
22	★会話	河村須美子(1回目)
23	移動	岸辺音楽院・女子寮
24	★会話	内倉貴子(1回目)

捜査編・2

1	移動	南天堂病院・待合室
2	★会話	看護婦(1回目)
3	★会話	看護婦(1回目)
4	移動	南天堂病院・病室
5	★会話	大城千賀子(1回目)
6	移動	刑務所
7	★会話	葉山紀夫(1回目)
8	★会話	葉山紀夫(1回目)
9	移動	浅草署
10	★会話	諸星警部(2回目)
11	★会話	諸星警部(2回目)
12	移動	国井家
13	★会話	栗山刑事(1回目)
14	★会話	栗山刑事(1回目)
15	移動	舞踏会場
16	★会話	吉和泉佳世(1回目)
17	移動	岸辺音楽院・事務局
18	★会話	事務局の女性
19	移動	岸辺音楽院・女子寮
20	★会話	内倉貴子(1回目)
21	移動	暢の部屋
22	★会話	大城暢(1回目)
23	移動	直己の部屋
24	★会話	大城直己(1回目)

捜査編・3

1	移動	浅草署
2	★会話	諸星警部(1回目)
3	★会話	諸星警部(1回目)
4	★会話	栗山刑事(1回目)
5	移動	大城家・応接室
6	会話	大城時江
7	移動	大城家・書斎
8	★会話	葉山大輔
9	移動	大城家・書斎
10	——	CL・書斎
11	★調査	右の本棚
12	移動	岸辺音楽院・事務局
13	★会話	事務局の女性(1回目)
14	★会話	河村須美子(1回目)
15	移動	岸辺音楽院・女子寮
16	——	CL・15号室
17	★調査	窓をクリック
18	★会話	内倉貴子
19	移動	刑務所
20	★会話	葉山紀夫(1回目)
21	移動	守山ビル・蘭丸の部屋
22	会話	蘭丸
23	★会話	御神楽時人〈*6〉
24	会話	御神楽時人

捜査編・4

1	移動	守山ビル・守山美術
2	★会話	藤堂弥八郎(1回目)
3	移動	岸辺音楽院・事務局
4	★会話	河村須美子(1回目)
5	移動	南天堂病院・待合室
6	★会話	看護婦
7	移動	刑務所
8	★会話	葉山紀夫(1回目)
9	★会話	葉山紀夫(2回目)
10	移動	大城家・応接室
11	★会話	諸星警部(1回目)
12	移動	大城家・書斎
13	★会話	栗山刑事(1回目)
14	移動	大輔の部屋
15	★会話	葉山大輔(1回目)
16	移動	千賀子の部屋
17	★会話	大城千賀子(1回目)

【注意】〈*1〉CLはクリックビジュアル。森警官に話しかけて、このモードに入る。クリックビジュアル中は、カーソルを動かして調査したい場所をクリックする。〈*2〉このとき、みのるは玄関先にいる。〈*3〉ムービー中、✚キーやボタンが表示されるので、それに従って素早く指示されたボタンを押す。ここでは、ボタン入力が2回あるので注意。失敗するとゲームオーバー。〈*4〉「道具コマンド」から、証拠品の写真を調べる。〈*5〉選択肢が4つ表示されるので、指定のモノを選ぶ。〈*6〉正解メッセージは大輔のセリフにあり。＊各パートの冒頭には、どこにも移動できず、会話コマンドのみ出てくる状況になる場合がある。このときは、何度も会話コマンドを選んでいれば、先に進めるようになる。

ポイントQ&A

Q：★印で、正解メッセージの出てくる回数が全然違うぞ!! どういうこと？

A：（2回目）とあるのは「2回目の会話の中のどれかに、正解メッセージ（推理ポイント）が隠されている」ということを示す。つまり2回会話するという意味だ。決して、「2度目に出てきたメッセージが正解である」という意味ではない。本文にもある通り、どれが正解かは、自分で考えていこう!!

ウラワザデータベース

PS2の発売まであと数カ月……やっぱり雑誌名も変わるのかな……このコーナーも続くのかな……何よりも、このコーナー続けるだけの体力残ってるかな……いや、まぢで。

Ver.12.3

LV20 続・御神楽少女探偵団～完結編～

★隠し要素ですぅ

ＯＶＡ顔負けのアニメが魅力の『続・御神楽少女探偵団』の隠し要素を紹介しよう。①シナリオ「さよなら」をクリア：「ガイデン」を選択するとＥＸシナリオが、「ムービー」を選択するとクリアしたところまでのムービーが見られるぞ。さらに、探偵評価がＣランク以上なら「オマケ」（おみくじ）、Ｂランク以上で「フェイステスト」（各キャラのアニメパターンテスト）、Ａランク以上だと「ひみつアクセサリー」（フォント設定）が楽しめる。②シナリオ「猟奇同盟」をクリア：「カイソウ」と「シリョウ」が使えるようになるぞ。ちなみに、「シリョウ」では、探偵評価のランクに応じて（獲得ランク以下の低ランク分も含まれる）さまざまなオマケＣＧが見られるのだ。

◀好みのシーンをいつでもプレイバック。

◀設定資料からドキッとするようなサービスＣＧまで、ギュッと詰まっているぞ。

編集部情報 闘神伝　昴

★隠しコマンドですぅ

以前に紹介した「闘神伝´昴」のウラワザを、一発で出現させるコマンドが見つかったぞ。方法は、以下に紹介するコマンドをタイトル画面で入力するだけ。「全隠しキャラ登場」：✚右、右、左、左、右、右、R1、R2。これで「ストーリーモード」をクリアしなくても、エイジチームやヴァーミリオンが使えるぞ。しかも、さまざまなルールで対戦できる「グッズモード」も登場するのだ。「ミニゲーム出現」：✚左、右、左、右、左、左、L1、L2。このモードでは、ブロック崩しをはじめ７つのミニゲームが楽しめるぞ。「データベースコンプリート」：これは、キャラのＣＧなどが見られる「データベースモード」が出現するばかりか、すべてのデータを見られるようになるのだ。これら３つのコマンドは併用できるが、入力できるのは１回のタイトル画面表示につき１コマンドのみ。続けてコマンドを入力するにはデモ画面を表示させるか、いずれかのモードをプレイしなければならない。

▲コマンド入力が成功すると、入力確認メッセージが表示されるぞ。コマンド一発ですべての隠し要素が出てしまうなんて、前号での苦労は……。

◀ブロック崩しやパズルなど、ちょっとしたミニゲームが７種類も楽しめるぞ。ストイックな対戦に疲れたら、ライトなミニゲームで息抜きしよう。

編集部情報 スペクトラルフォース　愛しき邪悪

★隠しコマンドですぅ

魅力的なキャラとボリュームの多さが好評で、根強い人気を誇るＳＬＧ『スペクトラルフォース』のとっておきのウラワザを紹介しよう。方法は至って簡単で、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間に〇、⊗、⊗、△、◎、⊗、⊗、△、㊥と入力するだけ。コマンド入力が成功すると「ニャ～」というＳＥが聞こえるぞ。こうして新規にゲームを開始すると、いきなりすべての国が選択できるのだ!!　普通にプレイすると100時間以上はかかるけれど、これなら誰でも楽に楽しめるぞ。

▶クリアごとに選べる国は増えていくけど、途方もない時間を要するのだ。

LV20 じぱんぐ島　～運命はサイコロが決める!?

★隠し要素ですぅ

和風テイストたっぷりの、一風変わったＴＢＬ『じぱんぐ島』の隠し要素をお教えしよう。①隠しＭＡＰ：「シナリオモード」を選択して、８面までクリアすると９面が登場！　以降、新たに登場する面をクリアすることに新たな面が追加され、最終的に12面まで増えるのだ。②隠しキャラ：「フリーモード」で８連敗すると「ヨシアキ」が、８連勝すると「ななこ」が登場。また、プレイヤーがお宝を５個持ってゲームが終了すると「ロボ太夫〈改〉」が、とりでを10個持ってゲームが終了すると「パピ星人」が登場するぞ。

◀ちょっとシビアな条件をクリアすれば、みょ～に個性的な４キャラが追加されるのだ。

LV20 信長の野望　烈風伝

★隠し要素ですぅ

『信長の野望　烈風伝』の隠し要素を一挙公開!!　シナリオ選択画面で✚左、右、下、上、◎、⊗、▢、△と入力すると隠しシナリオ「信長元服」が出現するぞ。さらに、ちょっと得するイベントをチェック。●岐阜城改名：斎藤家滅亡後、大名である織田信長が尾張の本城と稲葉山城を所有し、稲葉山城にいること。すると、家臣全員の忠誠度が上昇して、織田家の名声も10上昇するぞ。●安土城築城開始：「岐阜城改名」発生済みで、大名である信長が観音寺、岐阜、静州を含む５カ所以上の城を所有していること。さらに、信長が観音寺城におり、城の金が20000以上の状態で１月を迎えること。完成の暁には、織田家の威信が25も上昇する。このほかにも、有名なイベントが多数隠されているぞ。

▶コマンド入力が成功すると、０番目のシナリオとして「信長元服」が出現!!

編集部情報 マジカルドロップＦ　大冒険もラクじゃない!

★隠し要素ですぅ

イメージイラストもリニューアルされた『マジドロ』最新作のウラワザをご紹介。「アトリエ」：「ＣＰＵ対戦」で、スコアを10万点以上稼いでクリアすると選べるようになる。ここではラフ画から美麗なＣＧまで収録されて、キャラの魅力を堪能できるぞ。ちなみに、かなり連鎖を意識してプレイしないと10万点には達しないので要注意。「スタジオ」：「勝ち抜き」で46人以上勝ち抜くと選べるようになる。もはやシリーズでおなじみだが、各キャラの攻撃アクションなど対戦中には落ち着いて見ていられないＣＧを堪能できるというモノだ。詳しい攻略に関しては、今号のプレイクエスチョンを参考にしよう！

◀こんなグラフィックやあんなグラフィックが、そりゃもうてんこ盛り!!

▲ゲーム中はグラフィックどころじゃないので、意外とウレシイ。

LV20 続・御神楽少女探偵団～完結編～

★隠し要素ですぅ

引き続き、『続・御神楽～』のウラワザをご紹介。ゲーム中に㊧を押すと、画面中央にインフォメーションが表示され、L1で表示速度を調整できるぞ。㊥を押せば表情グラフィックのカメラモーションが変化。さらに、R2を押すと画面左上のロゴの表示のオン／オフを設定できるのだ。また、デュアルショックのアナログ機能をオンにしてL3を押せば、５種類の画面サイズに切り替えられるぞ。このときR2を押すと、画面右下に位置表示ＭＡＰが加わる。画面拡大＆分割時は、✚キーでフレームを動かせるぞ。特にゲーム進行には影響しないが、普段とは違った雰囲気でプレイできるのだ。

▲画面中央、細い帯状の掲示板に注目！　ゲームに関する要チェック情報が入手できるぞ。

◀かなり見づらい縦長モード。何やらレトロな映画を見ている気分。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

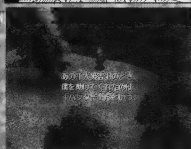
今月の採用者：LV20（4名）／東京都　篠原良一くん、神奈川県　根本哲くん、新潟県　名武紀保くん、愛知県　荒井章吾くん。

アークザラッドⅢ

はじめて物語

まんが
岩瀬
さとみ

ファン待望の人気RPGシリーズ最新作、『アークザラッドⅢ』（以下『アークⅢ』）がいよいよ発売！ 今回の「はじめて物語」では、新たな主人公たちが織りなす新展開のストーリーに加えて、魅力的な新要素も満載の『アークⅢ』の魅力に深く迫るのです！

▲前作のエンディングで崩壊した世界で、『アークⅢ』の物語は幕を開けます。新たな冒険の始まりです。

冒険は……… 少年を強くする 仲間と共に 戦いの旅へ その1

●"光と音のRPG"『アーク』シリーズの軌跡

壮大かつ華麗な音楽と、実声による多彩なセリフ。そして、洗練された映像美。そのすべての演出を集約した「光と音のRPG」として、PSのRPGを支えてきた『アーク』シリーズ。まずは、その歴史を振り返ってみましょう。

記念すべきシリーズの第1弾『アークザラッド』が登場したのは、今から4年前。当時最先端のCG技術を駆使したグラフィックと、次々とイベントが発生する内容充実のシナリオ。そして何より、実声によるセリフの演出を巧みに取り入れた戦闘が、話題を呼びました。ただ、純粋にストーリーのみを追ってクリアすると、エンディングに到達するのが意外と早く、そこを物足りなく感じたプレイヤーもいたようです。

そんな魅力にさらなる磨きをかけ、総プレイ時間は軽く100時間を越えるという、超特大のスケールで登場したシリーズ第2弾。それが、3年前にリリースされた『アークザラッドⅡ』でした。前作のクリアデータを引き継げる「コンバートシステム」が、PSソフトで初めて採用された作品でもあります。前作以上にドラマティックなシナリオや、ギルド仕事を始めとした新要素など、多くの新たな魅力を備えたこの作品はファンの多大な支持を得ました。悲劇的な結末に、賛否両論あったようですが。

そして今年、前2作の優れたところをすべて受け継ぎ、システムをさらに洗練した『アークⅢ』が登場します。その魅力は、次のページからじっくり紹介していきましょう。

▲アタッカードは画面全体に効果があるので、非常に便利。持てるのが5枚だけというのは、少し悲しい。

冒険は…………少年を強くする仲間と共に戦いの旅へ その2

●目指せカード全種類GET!

『アークIII』の新要素の1つである「カーディッシュ」と「アタッカード」。これは、1作目の「召喚の壺」に相当する能力で、カーディッシュでモンスターをカード化して、アタッカードでカード化したモンスターを召喚して攻撃するというものです。ここではそのシステムに関して簡単に説明しましょう。まず、人型の敵と手配モンスター、敵ボスは絶対にカード化することはできません。また、モンスターごとにカード化できる確率が異なります。スライムなどのザコモンスターはカード化しやすく、ドラゴンなどの強力なモンスターは、カード化しにくくなっています。なお、この確率については、モンスター協会の職員やモンスター図鑑で確認することができます。それとは別に、カード化しようとしたモンスターと同じカードを持っていた場合も確率は低くなります。ただし、この場合は少し落ちる程度なので、それほど気にしなくてもいいでしょう。次は確率が上昇するパターン。それは、とにかく敵のHPを少なくすること。敵が肩で息をするぐらいまでHPを削れれば、カード化しづらいモンスターでも、比較的楽に捕まえることができるはずです。これを応用したカーディッシュ使用の黄金パターンを1つ紹介。まず、ルッツのレベルを上げ、特殊能力フェイタルダガーを覚えさせる。これは敵のHPを1/10に減らすことができる能力なので、すぐに上記の条件を満たせます。そのあとにカーディッシュを唱えればいいのです。

『アークⅢ』
その3
手配モンスター

▲シャンテやポコ、リーザなど、前作で活躍したキャラクターたちと出会える仕事もあります。

冒険は……少年を強くする仲間と共に戦いの旅へ その3

●毎日がギルド仕事、ハンターは多忙です

ギルドで請け負えるギルド仕事は、前作ではサブイベント的な位置づけでした。しかし、この『アークⅢ』では、ギルド仕事を中心にストーリーが進行します。これは、イベントでストーリーが構成されていた前作までとの、大きな違いといえるでしょう。ここでは、そんなギルド仕事の仕組みを説明しましょう。

今回の旅では、アレクたちが新しい土地を訪れたら、まず町のギルドに足を運ぶ必要があります。ギルドにはさまざまなギルド仕事が発生しているので、プレイヤーはその中から、好きな仕事を選んで同時に3つまで請け負えます。そうして請け負った仕事をこなすことが、ゲームのメインといえるでしょう。そんな感じでいくつかのギルド仕事をこなすと、今度はストーリーと密接に関わるメインギルド仕事が発生します。そのメインギルド仕事を解決すると、ストーリーが進展して、またギルドに新しい仕事が発生するのです。つまり、ストーリーは「ギルド仕事をいくつか解決」→「メインギルド仕事が発生」→「メインギルド仕事を解決してストーリーが進展」→「新しいギルド仕事が発生」という流れで進んでいきます。このように、本作ではストーリーの中核になっているギルド仕事ですが、その内容は多種多様です。個性的なキャラクターが登場する楽しい仕事や、思わずホロリとなるイベントなど、大災害後の世界で織りなされるさまざまなエピソードが、プレイヤーを楽しませてくれるハズです。

アークザラッドⅢ はじめて物語

方向キー：上・下・左・右・ボタン　決定ボタン
×：終了

▲今回は"ちょこ"が活躍する、ポケステ対応のミニゲームも遊べます。詳しくはP．40の記事をチェック！

●その他の新要素、変更点にも注目なのです！
『アークⅢ』には、まだまだ注目すべき要素が数多くあります。ここでは、そんなポイントの数々を紹介していきましょう。

前作で話題を呼んだコンバートシステムは、本作でも健在です。ただし、前作のデータならどれでもコンバートできるわけではありません。引き継げるデータは、前作の最後のセーブポイント「ロマリア空中城内」でセーブしているデータだけなので、注意しましょう。

今回から登場する新たな町の施設も、見逃せない要素です。その代表格として挙げられるのが、モンスター協会、アイテム協会、ウェポン協会という3つの「協会」です。モンスター協会ではモンスターカードの管理、アイテム＆ウェポン協会ではアイテムや装備品の合成が可能で、いずれも有効に活用できる施設なのです。また、北スラートエリアのギルレムの町にある、アイテムを賭けたバトルが楽しめる闘技場「デンジャードーム」。南スラートのバンディラの町にある、スロットやカードゲームで遊べる「カジノ」も見逃せない施設でしょう。さて、最後に少し残念なところも1つ。モンスターを仲間にして育てたり、装備している武器を鍛えたりといった、前作までのやり込み要素がほとんどなくなってしまいました。前作でこれらの要素が好きだった人には、ちょっと残念なところ。と、ささいな欠点をあげましたが、全体的な完成度は高いので、シリーズのファンの方はもちろん、初めての人でも楽しめる作品です。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近は夢と現実の間で薄っぺらくなってしまっているとか……。

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

秋本番！　魚がうまい！　山の幸もうまい！　電撃コラムスも酒の極上のつまみになるくらいうまいですよ。

★僕たちのハイテク体操

夢をみているとき、ふと「これは夢だ」と気がつくことがありますよね。そのような夢を「明晰夢」といって、その中で起きているときと同じように考え、行動できるという人々がいるのだそうです。これが、現実にあるどんな娯楽も比較にならないくらい、モノスゴク楽しいらしいのですよ。

ごくまれに、私も明晰夢を見ることがあります。ところが慣れていないせいか、「何をやってもいいんだ～」というヨロコビで頭がいっぱいになり、どんな行動をとるべきかわからなくなるのです。高層ビルの屋上から飛び降りるとか、**念力**を使ってみるとか、やってみたいことはたくさんあるのに、ナゼか机の位置をちょっとだけずらしてみたり、**白玉粉をこねてみる**など、何も夢の中でやらなくてもいいような**地味な**ことをやっちゃうのです。そのときは、地味なりにけっこう愉快ですが、夢から覚めると脱力します。**うおおおぉ。**

私のような一般人にとって、明晰夢はままならないモノ。しかし「次次次次次世代ハード」あたりで、脳ミソを人工的に明晰夢の状態に保ち、ゲームの世界を創り出せるようになるんじゃないでしょうか？　五感はもちろん、耳の中のカタツムリですとか、その他モロモロの器官をすべて刺激し、実際にゲームの世界の中にいるような感覚を与えるのです。

現在のテレビやコントローラを使う環境では、クリエイターがどんなにおいしそうなリンゴを描いても、テレビに映ったそれは食べられません。しかし夢の中では、そのリンゴに触って、食べて、オナカいっぱいになったり、実は傷んでたらしくてトイレに駆けこんだり、そんなことが可能になるのです！

ワレワレが待ち望んでいる最終ゲームハード、それは枕のカタチをしているのではないか？　**これが私の寝言**、いや予言です。ついでに、開発機も枕というのはど～かな？　夢の中で、ラクしてスゴク面白いものが創れそうだし、肩コリだって治るかもしれないよね！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　今回はなんとなく電撃PlayStationDについて書いてみました。次回は最近やっていたゲームでいろいろおもしろいものがあったので、ちょっと書いてみようと思ってます。

★最近のＤＰＳ－Ｄについてイロイロ

電撃PlayStationD(以下、ＤＰＳ－Ｄ。付録ＣＤ－ＲＯＭ付き月刊増刊号）を作り出して、かれこれ２年以上経った。第１号発売は、あの『ＦＦⅦ』発売の10日前だったのだから、ときの流れのなんと早いことよ。

ＤＰＳ－Ｄは、当然「雑誌」なのだが、同時に、当然「ゲームソフト=プログラム」でもある。実際、付録ＣＤ－ＲＯＭといえど、ＰＳ用ソフトの一本であるのだから、当たり前過ぎる話ではあるけれど、これがまず何より面倒なところだ。というのも、ＰＳは家庭用ゲーム機なので、体験版やムービーを寄せ集めたものといえども、当たり前の話だがバグは許されない。ところが、この体験版は開発途中のソフトなのだから、仕方のない話だが、バグとはいえないような不都合が残っている。

さらに、ここが付録ＣＤ－ＲＯＭならではの悩みで、どこのメーカーのソフトも、基本的に他社のソフトと同じＣＤ－ＲＯＭに収録されるなんてことを前提には作られていない。そのために、体験版を提供してくれるメーカー各社では普通に動いていた1本（ずつ）の体験版が、付録ＣＤ－ＲＯＭとして１枚にまとめた途端に、信じがたいような挙動やら暴走やらをしてしまうということが、決して珍しくなかったのだ（もちろんこれらは製品版に残る、影響するようなものではない）。

これについては不信な挙動や暴走のパターンを解析して、１年ほど前に「一番多いパターン」の原因を突き止めることに成功したので、最近ではこの問題はほとんど起きなくなってくれた。我ながらノウハウの蓄積というのは恐ろしいものだと思う。

その他の細かいバグについては、基本的には編集部でデバッグする。なぁんて、さらっと書くとカッコイイのだが、これが月刊なのだ。もう毎日毎日デバッグである。これもノウハウの蓄積があるのでデバッグ担当のバイトくんは非常に優秀にテキパキこなしてくれる。素晴らしい（笑）。

そんな調子で、いろいろ面倒な問題もなくなってきたし（バグというものは、解決よりも原因の解明に圧倒的に時間がかかるものなのだ）、プログラム的にも成熟してきたので、少しずつ改良していたプログラムを思い切って全部取り替えて、ＤＰＳ－Ｄ20から新コーナーなども増やしてみたのだ。

とまた、カッコよく書いてはみたが、これが生半可なことではなかった。なにせＤＰＳ－Ｄは月刊誌である。いくらノウハウの蓄積はあるとはいっても、細かな問題までが完全に消滅したわけではないし、デバッグは絶対に必要だったりする。普通のゲームの場合は開発中にプログラムに何度か大変更が加えられ、基礎設計からやり直すこともある。逆にいったんデバッグの段階にまで入ってしまえば、ゲームとしてはほとんど完成してしまっているので、いじるのはパラメータ部分＋バランス調整くらいのものだったりする。大問題が発生すれば、発売延期だ(笑)。しかし、ＤＰＳ－Ｄは……。発売延期なんてことはありえないし、基本的には同じプログラムを用いて、どんどんどんどん（しばらく、繰り返し）新しい体験版やムービーをまとめたものを作っていかなければならない。

しかも、最近はそのしめ切りが月に２回やってきたりしていた。「どうもおかしいなぁ」と思っていたら、10月末にはセーブデータ特集号が、12月頭にはコナミ特集号が出るのだ（となると……この1年で16冊か……）。

この忙しさには笑うしかないのだが、プログラマーとしては、できれば毎回のように大きなプログラムの変更を加えたい。細かなことであったとしても問題が潜んでいるとわかっているプログラムを使い続けるのは……という気になってしまうものなのだ。ただ、一度手をつけると変更の規模があまりにも大きくなってしまうことはわかっているので「今回は安定性を考えて何もせずに今までのものを使おう」なんて結論が出てしまう。なにせ発売日は延ばせないからね。ＤＰＳ－Ｄに付録ＣＤ－ＲＯＭがついてなくて許してもらえるとは思えない（笑）。

さぁ、グチはこれくらいにして、ＤＰＳ－Ｄの楽しいところ。それは、雑誌として長く続いている＝続いていくものなので、１号に新しいアイデアをすべて詰め込まなくても、１つずつ、少しずつ組み込んでいけばいいという点と、同じものでも何度も改良を加えることができるという点だ。この２点は、ゲームを作っているときとは違うところで、良くも悪くも1号ごとにプログラムや内容をいじれてしまうわけだ。ゲームにたとえるなら、シリーズものを発売しながらデバッグしているようなものだ。奴隷クイズなんかはＤＰＳ－Ｄの第１号からあるが、既に３回、大規模な改良を加えているし、メインプログラムもまったく別物になっている。誰の目にもわかりやすいところとしては、例えばカードクラブなんかは数号に１つのペースで新しいゲームを入れたりしている（今度は女の子のグラフィックを入れたいと思っているのだが）。

売られている製品版のゲームを書き下ろしの単行本とするなら、ＤＰＳ－Ｄはやはり雑誌なのだ。だからこそ、ツライけれども、楽しいこともあるというワケだね。

で、その楽しさの最新の成果が、「電撃ミュージアム」だ。ＤＰＳ－Ｄを買ってくれていない人（ああ、いないといいんだが）のために内容を説明すると、ある1つのタイトルを取り上げて、体験版でもなくムービーでもなく、ゲームのグラフィック（設定画など）やサウンドを取り上げて、毎号連載していくという企画だ。最近では『リトルプリンセス　マール王国の人形姫２』、『ＧＴ２』などをとりあげている。これなんかは雑誌の紹介記事の考え方を、そのまま付録ＣＤ－ＲＯＭに持ち込んだようなものだ。問題といえば、素材の提供時期と、画面がよりキレイであることを追求するために640×480の３万色（ＰＳで実用的に使用できる限界解像度）を標準にしてしまっていることもあって、毎回、とんでもないアクロバティックなプログラムを組まざるをえないことくらいだ。そんなことよりもなにより、この電撃ミュージアムは、最近のＤＰＳ－Ｄの中では作っていて一番おもしろいところなのも事実だし、それに数号続けて作ったことで、またまたノウハウの蓄積がはじまり、号を追うごとに完成度も上がってきた。12月頭に出る予定のコナミ特集号に収録する『ときめき２』のミュージアムは、今までのテクニックの集大成として、ちょっと自信があったりする。これまでＤＰＳ－Ｄを手にとってみなかった人も、これにはぜひ期待してほしいし、できれば見て楽しんでほしい(ＤＰＳ－Ｄは残念ながら立ち読みできません)。

と、いろいろ書いてきたが、最後に、これから先のＤＰＳ－Ｄについてちょっと考えていることがある。それは、もっともっとゲームを組み込みたいなぁということだ。

せっかく雑誌で連載が可能な環境にあるのだから、連載ＡＶＧとか、連載ＲＰＧなんてのも当然可能なわけで、今やっているカードクラブだけでなく、もうちょっとふくらませた、ＤＰＳ－Ｄ、雑誌ならではのおもしろいことをやってみたいと思うのだ。でもって、できればそれを雑誌連載をまとめて１冊の単行本を作るように、１本のゲームとして発売する……なんてことを一度はやってみたいかな。どうでしょうか？　編集長。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『みんゴル2』の第2弾！

★謎のおやじゴルファーVSセクシーお水ギャル

高く澄んだ青空が秋らしさを増してきました。そして、早くも北国からは初霜や初氷の便りも届きましたよ。今年もそういう季節がやって来たんですね。

先日、大山阿夫利神社で行われた「薪能」を見てきました。能や狂言というものをこんなに本格的に観賞したのは初めてだったので、最初から最後まで興味津々！　日本古来の伝統芸能の代表でもあり、また山深い地での自然と融合した幽玄あらたかな舞いに感動したり。「薪能」というだけあって薪を炊くんだけど、日が暮れるにつれその炎は赤々と燃え盛りその雰囲気を一層醸し出していきます。まず興味深かったのは能舞台の床。この床面ぎりぎりに何本かのマイクがセッティングされてあり、能や狂言特有の演者が足を踏み込む度にその音が鳴り響くこと。その音を何かに例えるならば、まるでトタン屋根の上を歩いている音みたい。あの妙な響きを生み出す床は何の素材で出来ているのだろう？　そして、久しぶりに聞く雅楽の音色。有名な宴目、能「羽衣」や狂言「蝸牛(かぎゅう)」などを食い入るように観ました。狂言は結構笑えるのでおもしろかったです。深まりゆく秋にはもってこいの芸術の一日を体験しちゃいました。

さぁ、今回のゲームレポートは『みんなのＧＯＬＦ２』の第２弾をお届けします。まずはこのモードで勝てばニューキャラがGetできるという「ＶＳモード」から。謎のおやじゴルファー、スズキ氏をチョイス。季節は春でコースの所々には満開の桜と蝶々が優雅に舞っています。「ナイスショット!」の掛け声を聞きながら、打ったボールを追うカメラアングルがこれまたすっごいのよね。きっと空撮で撮っているんだろうなぁというカメラはボールを追っていきます。ススギ氏が勝ったときのダンスがなかなかカワイイし、超丁寧お辞儀もやっぱり謎のおやじゴルファーって感じです。そして、対戦相手のヒトミさんをGetすることに成功。それにしてもこのヒトミさんって、ちょっとお水っぽいよね。でも平日の昼間にゴルフ場に行くとさっ、たまにこういう派手めな女の人っているよね。おっと、失礼!?　それにしてもバーディーをとったときの勝ちポーズ、ダボだったりしたときの負けポーズ、どちらにしてもセクシーよね。私も今度ゴルフに行ったら、このポーズに挑戦してみようかしらん……って,「ヤメロー」ってみんなが言ってるのでやめときます。

ゴルフにはナイスな季節だし、晴れ渡る秋空の下。ゴルフに行きたいよぉー!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況　最近ゲームへの集中力が長持ちしません。『トロコブ』でコブンを鍛えていても３人レベル４にしたくらいで疲れちゃうし。周りにゲーム仲間がいないせいでしょうか……。

★アメリカで暮らしたい人いますか？

この記事を読んでいる人の多くは、アメリカに住むなんて夢のまた夢だよなあ、なんて思っているのではないでしょうか。しかし、この私も４年前に抽選で永住権が当たるまではアメリカに住むことなど、現実的に考えたことは一度もなかったのです。

私の周りには、アメリカで働く日本人がけっこういるのですが、いくつかのパターンに分けることができます。①日本企業からの長期出張の駐在員。②アメリカの学校を出てこちらの企業に就職した人。③いきなりこちらの企業に就職した人（私はこれ)。

①の駐在員の場合は基本的に任期が終われば日本に帰るので、仮の生活という感じで、子どもの教育も日本語優先だったりします。このビザの場合、駐在員の奥さんは合法的に働くことができないので、経済的にとか、暇がありすぎとかでたいへんみたいです。

②は、外国人一般に多いパターンで、大学・大学院などで語学もマスターしながら、技術も身につけ、卒業後に労働ビザのサポートをしてくれる企業を見つけて就職するというもの。時間とお金はかかるけど確実です。

③の場合には、労働ビザの問題と言葉の問題がなくて、能力さえあれば就職できます。たとえば、ビザをサポートしてくれる日本料理屋にすし職人として就職するとかですね。

いずれにしても、合法的に働くにはビザというのが絶対必要なのです。企業にサポートしてもらうにしろ、時間はかかるし、ときにはお金もかかるしで、かなり面倒なのですが、これをすべて解決するのがグリーンカードとも言われる永住権なのです。ビザとしては、移民ビザという種類になるので、基本的にアメリカに移住する人に対して発行されます。

常に流入してくる非合法な移民に悩まされつつも、一方で民族を多様化するというプログラムとして、合法的な移民を受け入れるという永住権抽選を続けるのがアメリカの変なところなのですが、ともかく４年前にその抽選に友だちが応募してくれて当選したので私は今アメリカに住んでいるわけです。

で、今回こんな記事を書いたのは、今まさに今年の永住権抽選を受付中なんですね。必要事項を書いて写真を貼って送るだけ（ほとんどタダ）なので、英語に自信がある人はチャレンジしてみたらどうでしょう。詳しくは以下のリンク（英語）を見てください。しめ切りが近いはずです。グッドラック！
http://travel.state.gov/dv2001.html

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田[illegible]昭 プロフィール

フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ネットワーク新時代へ～1．基礎知識編」

関東地方では、やっと秋らしくなってきた今日この頃です。まあ、10月中旬まで真夏を思わせる日が続いていたのですから、異常といえば異常でしたね。

このところ世界中で天変地異や人災が増えています。私は終末論者ではありませんが、大地震だ、放射能事故だというのが連発すると、世紀末を恐ろしく感じている人も多いでしょう。しかし、ＰＳのファンにとって来年は新世紀ともいえる明るい年ですから、世間の皆さまに対しては申し訳ないくらい来年が待ち遠しいですよね。

さて、今回からはそのＰＳ２でもキーワードとなっているネットワークを中心にお話ししましょう。このコラムでもここ何回か話題として提供しているのですが、ほかのイベントも多かったのでなかなか核心部分までお話しできませんでした。ちょっと気合いを入れて詳しくお話ししていきましょう。

まず、「ネットワークとは何か」という極めて基本的なところからいきましょう。直訳すれば「網の目のようになっている仕組み」です。

第一世代のネットワークについては、テレビやラジオのような放送局を思い浮かべていただくとわかりやすいと思います。東京にキー局があって、そこから地方の大都市にある中継局に配信され、さらに地方局に配信されて家庭に届くという仕組みです。「放送網」って呼ばれていますよね。

この第一世代のネットワークの特徴は「一方通行」であることです。テレビにしろラジオにしろ、放送局から送られる電波を受信するだけです。これに対して第二世代のネットワークは「双方向」になります。受信するだけではなく、発信することができるネットワークです。そうです、パソコン通信とかインターネットがこれにあたります。

いまだにパソコン通信とインターネットを混同している人も多いようなので、これもちょっとご説明しておきましょう。パソコン通信というのは、広義にはパソコン同士を接続してデータのやりとりをする＝通信すること全般を意味するのですが、狭義では（一般的に使用される場合）パソコン通信会社のサービスを利用して、通信することを意味します。

パソコン通信会社には大きなホストコンピュータ（以下ホストと略します）があって、利用者はすべてこのホストに接続します。たとえばＡさんがＢさんにメールを送る場合、Ａさんはこのホストの中にあるＢさんの私書箱にメールを送るのです。Ｂさんがメールを読みたい場合は、ホストに接続して、自分の私書箱を見ればよいのです。

メール以外のサービス、例えば情報の提供やオンラインショッピングといったサービスも、すべてこのホストの中だけで処理されていきます。

これに対してインターネットは、インターネットという会社があるワケではありません。世界各地のコンピュータを結んだネットワークそのものを意味します。

もとはといえば、アメリカで大学や教育機関のコンピュータを、研究データのやりとりをする事を目的に専用の通信回線で結んだのが始まりでした。これはとても便利だったので参加する学校が増え、これに企業や政府の研究機関なども加わってどんどん大きくなっていきました。

これが全米に広がったのは、当時のソ連との冷戦がきっかけでした。もし、核ミサイルがアメリカの主要都市に落ちた場合、電話などの通信が壊滅的な被害を受けてしまいます。ところが、もしこれが網の目のようになっていれば、１カ所切れてもちゃんと全国に通信が可能です。

そこで米政府は大学が使っていたコンピュータネットワークに目をつけ、これに援助して全米を網羅するネットワークに育てたのです。軍事的な目的で援助したのですが、もともとは学術用のネットワークなので、広く自由に使用できるように解放されました。これがインターネットの原型です。

冷戦も終結し、また当初は禁止されていた商用利用も認められるようになって、インターネットは爆発的に拡大しました。言葉通り、ほぼ全世界を結んだといっても過言ではないでしょう。

で、インターネットというのはこの通信専用線で結ばれたコンピュータのすべてを意味するのです。インターネットに接続するというのは、この専用線に接続するということなのです。

この専用線には一般の家庭からは直接接続できません。そこでインターネット接続サービスをする会社＝プロバイダーに加入します。利用者は電話などでこのプロバイダーに接続することによって、インターネットを利用できるようになるのです。

パソコン通信の場合、接続している先はパソコン通信会社ですし、ここには基本的に会員しか接続していません。ですから比較的安全です。しかし、インターネットの場合、プロバイダーから先はどこを経由して接続されているのかわかりません。また、全世界から不特定多数の人が参加しています。

パソコン通信が国内旅行で、インターネットは海外旅行、というとわかりやすいかもしれませんね。習慣も安全性も違いますから、慣れていない人は十分に注意する必要があります。

■次号からは、なぜゲームがネットワークと関連があるのか？　をお話ししましょう。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです(仮)

まるで 嵐のように PS2フィーバーは まだまだ 続いている!!
いますね
この波に 乗り遅れちゃ いかーん!!
ドーーン
と いうコトで「2」会議だ!
会議
え?
はっ
なんすか?
だから「2」だ!!
シーーン
はい
2 アヒル
よし お前
始末
シーーン
2ではなく「ツー」ってコトで ツーユー そばつゆ っていうのは?
??
あ?
名付けて 2湯 作戦!
今さら そばか?
そんなコト 言わずに
ズズズズ
2種のそばつゆの かもしだす ハーモニー! 食べてみて下さいよ!!
うっ
うまい!!
でもナマモ! なので始末
ガーン
ドン
他にないのか! こう…… グッとくるヤツ!!
来年の3月4日を 待ちきれない DPS編集部員の ような おバカさんを この PlayStation2 で、だましましょう
ハイ
?こりゃ 本物の 2じゃ……
ないです
外見は 似てますが、中身は PSです
お兄さん いーもの あるよ
1台 2万円
これを…… アキハバラの路地裏で あやしく売ります 1台 2万円
海外では すでに ありそうで マジリアル なので 始末!!
ちゅーか ダメだな オマエラは
ゼンゼンダメだ!
えーん
ひどい
もし ダメが ネコ缶だとしたら
2000ネコ缶 ぐらい
ダメだ!
ガーーン
「わかりました! ボクがファミリーコンピュータ2を任天堂に出させます!」くらい言えないかな!!
ドルフィンじゃ…
さらに「メガドライブ2も セガに言って出させます」とか!!
DCですし
そんな 根性なしな ヤツらとは もうやってられん!
ダッ
どこ行ったんだろ?
あそこだろ あそこ
え〜〜ん お姉さ〜ん
オレカ者共が オレの思い通りに 動かない よ〜〜!!!
あそこ
エーーーン
よしよし

まんが/岩瀬さとみ

てなワケでツゥゥー！ 声が小さ〜い！ つううううう！ みたいね。みんなの心は。来年の3月4日。とりあえず、大半の人が受験の終わっているその日。発売です。待ち遠しいね。ノドから手が出ちゃう。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいですよ。これは本当ですってば。

この流れで行くと……ここか。基本的に暗号や、罠の仕掛けには仕掛けた人間の個性が反映される。その辺を逆読みできないと、一流の盗賊とは言えない。ん？　これは……また暗号か？　「電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックで、リニューアルで見やすさＵＰ！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気」……。もしかして……コレをラピシン式暗号解読術法によれば……この文章は……「あらいぐまラスカルの秘密をバラされたくなければ5000たこ焼き払え」ってことか。いや、キエガ式を使った解読だと「バームクーヘンの穴ごしに見るミニスカート」……か。さて。どっちが正解だ？

秋はなんていうか寂しい感じなので、どうにかしてください。文化祭準備の帰り道なんてもう……下っ腹にゾクゾクきます。恋人たちの季節なのねぇ……。ね？

なんか悲しくもなります。これが日本の四季なのですねぇ。

◀北海道　麻城タマさん　それにしても今年は急に寒くなりましたよね。とりとめなさもステキです。

◀京都府　水粧珠呂さん：ありますよね。そういうポイント。寒いんですよね。なにか。

◀福島県　大陽虫さん：どうなんでしょうねぇ？　続編なのは確かなんですが。

▶富山県　すだこさん：オーラ斬りの得意なトロはかなりステキです。強そうです。ジャキーン。

▼福岡県　ATURAさん：描けば描くほどなのです。ガンバってください。

◀静岡県　駒通きなこさん：梅喰って元々女ですが外見は男なんですけどね。胸ありますし。

◀東京都　プレーリーさん：細かい作りがファンの心を掴んでます。大事ですよね。その辺。

◀東京都　まりやまねさん：突然寒くなりました。ビックリです。暑かったんですけどねぇ。

「ＰＳ２の発表の報道を見ていて思ったんですけど、ゲームっていつの間にか大きくなってますよね。で、何か事件が起こるたびに、ゲームのせいだとかも言われたりして。でもこれって社会全体が存在を認めていないとそうはならないはずだから……。自分の好きなモノが認められていくのはステキなんですけど、妙に歪められている気がしてなりません。今ある18禁や暴力系のゲームのシールだけでなく、中身まで細かく規制されたりしたらイヤだなあって。日本ってそういうところあるじゃないですか」
栃木県　菅沼蜃気楼さん：

ゲームが、エンターテインメントとして、認められてきているのは確かですよね。一昔前までは確実に子供のおもちゃ的な扱いだったのが、大人も楽しめるホビーですからね。ここ、５年くらいで。コレにＰＳの果たした役割って大きいと思うんです。だから、今回のＰＳ２の発表が一般の報道機関で大きく取り上げられたのも、納得いきます。多分、報道関係者の中にもＰＳユーザーがいて関心があったんでしょう（笑）。で、そうなってくるとその影響も大きくなってくるのは当然のことで……。確かに、イロイロと問題になることも多くなってきてます。その結果、規制も多くなっていくのはしょうがないことなのかもしれません。が……ゲームやマンガやアニメっていうヲタク系の作品は日本から輸出できる唯一の文化。外国人、特に西洋人が理解するにはあと10年以上かかるとまで言われています（西洋人の社会は大人と子供の境界線がハッキリしているのが原因と言われています。確かに、ディズニーのような、ある意味押し付けな良質な子供向け作品は作れても、子供の目線で考えた子供向けのエンターテインメントは、大人が電車の中で週刊ジャンプを読んでも恥ずかしくない社会じゃないと生み出せないでしょう）。その辺の価値を考えると、よくありがちな「規制すればいい」的なやり方だと、マズイような気もします。ゲームという文化に合わせた適切な規制。海外の映画規制のように、いくつかの段階（年齢など）で区切るのもいいかもしれません。何よりも現時点で、18禁以外は（でも実は18禁も規制としては結構いい加減）かなり曖昧なままなのは、今後確実に問題になるでしょうから。特にＰＳ２になればＤＶＤビデオが見れるため、アダルトソフトとの関係はハッキリしなくてはいけないでしょうし。ＰＳ２は特に子供が遊びたい「ゲームマシン」の要素を多分に持っているだけに。その辺は必須です。親がちゃんとすればいいじゃないかっていう意見もあるでしょうけど……。

▲滋賀県　仙蛙さん：妖しすぎですけどね。笑。もう少し正統派な声がいいって意見もあります。

▲秋田県　天野雪那さん：プレイヤーが女子なパーティです。笑。これまたバッチリ。

▲長崎県　黛らおさん：地道なレベルアップが大事ですよ。あまり大変じゃないと思うんですが。

▲東京都　鶴真生もとかさん：柔らかい関西弁はもう……。怒ると激しいですけどね。

▲福岡県　ATURAさん：それが最高でしょう。自分なりですよ。時間がかかってもOK。

◀千葉県　ちったんさん：その個性たるや神様なだけにすさまじいモノがありますよね。外見からじゃ年齢はまったく判りませんし。普通なら手を出しちゃいけないような女の神様もいますからねぇ。人間から見てなにかと危ない方が多いのでした。その辺が「傀儡」の大きな魅力のひとつですから。

◀京都府　水粧珠呂さん：大きめのヤツを連れているのって妙に楽しいですよね。なんていうか……動きが大雑把だから。見た目的に。

▲岡山県　寿あおいさん：家族兄弟はうまく使わないと（笑）。でもたまには自分で……。

▲山口県　笹倉たかせさん：何度も楽しめるボリュームですよね。プレイ時間的にも。

▲愛媛県　人獣クロコさん：サラサラの髪型は人気高いですよね。美形に限られてますが。

▲富山県　チハルさん：言っちゃいますよね。誰か他の人がいれば別ですけど。ついつい。

▲岐阜県　鳴海さん：制服の下のハイネックがポイント高いですよね。スポーティで。

▲滋賀県　民てる戸さん　いいですねぇ。駅で肉まん。電車待ちは寒いですから。

ロボコン0点な人
404 error-not found

欲しいよね　ピンクのポケステ　なんだか知らないけど、（魔）

◀東京都　コールさん：前は厳しいですから……気を付けて。定期テストでは止めておきましょう。

◀青森県　木葉こまきさん：違いは判りませんよねぇ。どうしても。どこがダメ？

◀東京都　オーリブさん：下はやはりハダカにならないと。やっぱり。笑。

人にとっては嫌がらせとしか思えない謎解きの難しさは相変わらずですが、その辺もヒント増量で対処しています。敵キャラクターもみんな末弥キャラだし。ファンにとっては絶対にお勧めでしょう。初心者の人にも……といいたいけど、いきなり『Ⅳ』はさすがにお勧めできないので、ひとまずは「リルガミン サーガ」を買ってください。ま、好きな人なら何も言わなくても買うでしょうけど。もちろん、『Ⅴ』の移植に関してもまったく問題ありません。今回は、待望のクイックセーブ機能がついたので、プレイがさらに快適になってます。前作同様、ここまでやってくれればもう何も言うことはない移植ですね。データベースモードも気合入ってますし。さて、ひとまず『Ⅴ』まで出てくれたので個人的には満足ですが……。『Ⅵ』、『Ⅶ』に関しては……そのまま移植されても遊ぶ気力はないなぁ。『Ⅴ』のシステムでリニューアル（？）くらい思い切った改良してくれれば遊ぶけど。そういえば、『外伝』の新作はどうなったんだ!?（ほ）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

ギャルとゲームとなみだとちくび

スープをかき混ぜる、お茶を入れる、シリアルを食べる。ただいま、マグカップの使い勝手を再認識する毎日を過ごしてます。マグカップの神様に感謝！って、いるのか？　　（中）

魔がさすってことは誰にでもあるもんです。最近の俺で言えば、Win版の「恋愛シミュレーションツクール」（アスキー）を買っちゃったことかな。わかってたさ、あのシリーズは時間と根気の有り余ってるヤツ以外、手を出しちゃなんねぇってことくらい。でも「あなたにも恋愛ＳＬＧが手軽に作れる！」甘い誘惑に負けたっつーか。この俺がエロゲーコーナー巡りをせずに迷わずコレを買ったってトコからして、どうかしてたんだ。いざ起動したら、膨大なイベント設定やらで、やっぱムリやーん！　って感じ。山登りで頂上の高さを見て、登らずに帰ってきたよ。ひさびさに負け戦に挑んでしまったわ。

そんなこんなで、現在はＳＦＣ版の「ファイアーエムブレム　トラキア776」を再開。公式ガイドブックも買ったし、これでイベントを逃す心配なくやれるぜ。とはいっても「ＦＥ」だからなぁ。途中セーブなしの世界はやっぱキツイよ。そう、思い出すのは第８章。闘技場めぐりで半分以上の仲間をレベル20にし、残ってた山賊を倒そうとしたら、クリティカルをくらって死亡！　だぁ～、聖騎士の書を持ってるのになぜ⁉　バグか⁉　あ、よく見たら敵に「怒り」のスキルが……。このミスで８時間以上がパアですもん。でもやっちゃうんだよな。なんか、その時間をツクールに費やせばイイだろって？

▲岡山県　樹宮匡平さん：その境目は難しいですね。ココまでは良くて、ココまでは悪いっていう。

▲静岡県　えんぜるまのさん：やっぱり運動しかないみたいですよ。バスケとかバレーとかジャンプするタイプの。

◀高知県　ぐまぽん凰祭さん：スマートに履くのは足が無茶に細くないと。

◀宮城県　白河凰華さん：ハダカで寝る人多いですよ。大丈夫みたいです。

◀東京都　松本あけりさん：[illegible]だけで暴力ですから（笑）。

◀埼玉県　スカトオハルさん：きました。高級な下着はやはり大事な時に？

確かに、「ツクール」シリーズはそそられるときがあるよね　笑（魔）

久々ー　勝手にレビューコーナー。えーと、今回は「ウィザードリィ　ニュー　エイジ　オブ　リルガミン」です。タイトルが長いと文字数稼げていいねぇ。ついでにクレジット表記も書いてやろうかと思ったが、本気でココのネームが1本潰れるのでやめた（笑）。……っていきなり話が逸れましたが、とにかくこのゲームはご存知の通り「ウィザードリィ　リルガミン　サーガ」の続編であります。今回収録されるのは『Ⅳ』と『Ⅴ』。『Ⅳ』の移植に関してはあんまり期待してなかった…というか、アレを移植されてもなぁ…みたいな感じだったんだけど、この移植がいい感じに仕上がってます。システムを調整したアレンジモードという形で入ってるんだけど、モンスターに指示が出せて、戦闘のバランスが普通のゲームになってるおかげで、まともにゲームを進められるんですよ。実際のところ『Ⅳ』に関してはパソコン版で投げ出してるんで、こりゃちょうど良かったなって感じ。メッセージがやたら多く（日本語だと余計多く感じ、読むのも面倒なくらい）、日本

◀北海道　幡屋りゅうさん：大不安ですよね。現在進行形の2人にとって。

◀？県　？さん：なんていうか、いい笑顔です。このスマイルで悪魔も悩殺？

◀沖縄県　金城良さん：試験前ってなんでそんなにハガキが描きたくなるんでしょう？

まんか　風上旬（ありそうですよね　本当に　スタノオノです）

◀新潟県　ＡＹＡさん　はだかエプロンですよね。ホントに。露出度高いですし。

◀兵庫県　柊ゆずさん：今買えなくても、いつかお金を貯めてなんとかしましょう。……。

◀大阪府　空月おみさん　ソレです！　もっとも買ってもらいましょう。

◀宮城県　蘭丸さん：笑。そんなガマン比べのようなプレイ……楽しいですね。

◀福岡県　来生徇花さん&麻生梨玖さん：高性能ですから　2年くらいすれば……。

◀滋賀県　民てる吉さん　純粋なACTじゃないんですけどね　ターン制で

◀滋賀県　ごちうりさん　デキ、かなりいい感じです。すでに動いてましたし。

◀滋賀県　ビンコキリコさん　もっと大活躍してくれても良かったですよね。本当に。

◀兵庫県　ユキトさん　口笛がポイントですから。CFは……アレでしたけど。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり

◀大阪府　ナーちゃんさん：笑　ステキなゲームライフでしょう

◀兵庫県　水見さん：理不尽に耐えるのも仕事ですしね　しかたありませんよ

▲滋賀県　仙鮭さん：男ならもう……大笑い。ありますよね。そういうの。性別で許せる点って。

▲千葉県　桐生新さん．本当は仲良しさんですからね。バルトとビリーは。仲間ならではです。

◀宮城県　NAKOさん：ステキな夢ですねぇ。本当にカラーでムービー付きっていうのもポイント高いです。

◀兵庫県　米いちご米さん：やりこめば、あの難易度もどうにかなるんですよね。根性です。

◀石川県　壱也さん．セカンドプレイが楽しいのはそういう隠し要素を発見できるからですしね。

▲東京都　のぶすけさん：濃いですよね、本当に。リーダーはある意味２枚目ですけど。ファンも、ものスゴク多いです。

▲東京都　亀道楽さん．地道なレベルアップは大事ですよ。やっぱり。コツコツと。そんなに大変じゃないですし。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

奴隷のDOREIどREI

「バイオ3」のプレイ中、なぜかふと「追跡者（以下、㊢）って、実はジルが好きなんじゃねえか？」と感じました。ここでは㊢の行動から、彼の本当の気持ちを推測してみましょう。㊢出現！「ウオォォォオーッツ!!（あーっ、ジルちゅわん、見一一っけ♥）」➡ダッシュで接近してくる㊢！「（好きどわあぁぁ——っ!!）」➡ジルをつかみ上げる㊢！「……。（わぉ、ジルちゅわんの顔がこんなに近くに…）」➡ジルを投げ飛ばす㊢！「（ムフ♥ やっぱハズカシっ！［ドサッ！］）」➡ジルをつかんで、地面に叩きつける㊢！「（好きだ！［バシン！］好きだ！［ドシン！］好きだぁー！［バシーーンッ！］」➡ミサイルランチャーを構える㊢！「（さぁ、次はボクのラブラブミサイルを受け止めて…）」。要・想像力。（び）

クロス 聖衣探偵物語

まんが／田中まさし（セブンセンズで戦うのですってゲーム性変わってます）・イラスト／NDO

ランキング発表

290：トモ
285：樹宮匡平
260：鯖田ユキ
245：くめた夏緒
240：小見幸子
200：ねこ香織
195：藤咲尚
190：RATA
185：楓来らみー、NeNe
180：雨宮五月
175：ちったん
170：白河風華、宮崎あさみ
160：秋山たつみ、いちがやまみ
155：朝月、昭直利、東本夕夜、英桃
150：佐戸原ひろあ
145：CUSTOM、如月二月、長尾叶矢
140：桐生新、仙蛙、藤苺らえる

●135：小島要、民てる戸、布施唯華、●130：亀道楽、水上陽平、●125：ポリエステル、水月ユーリ、●120：彩軌彼方、ばらスィー、ヒウラムト、松本あけり、蘭丸、●115：綾千、風天、葛城ヒナユキ、せんづき千春、●110：秋月枯都、樹村S、祥人、TOMY、もやし、●105：あずまことね、すだこ、火鳥ユウコ、南さつき、●100：あゆ、今村カオル、SATOMI、サハライワリ、田中将司、名古屋の妹、日野晴火、●95：朝凪尺花、彩秘、ごぢうり、白河勇魚、スティーブン、鶏肉、藤真日雨露、●90：朝影礼都、菊地弥、小島菜こぐみ、白犬、水鶏、ぞう、貴音しゆり、永原咲耶、乃亜、ののき、のぶすけ、ユズコ、●85：秋、いふじこう、H・制作所、週末の怪人、十々夜、のみねこ、ひろたかまつこ、マルガリータ、ゆず21号、●80：アヒル師匠、朱見珠、スっちょん、瀧上アサオ、水都花鈴、山吹日和、●75：亜葵、いちご、楓月さらら、唐川遊人、NAKO、ハリガネ、みなみ流水

◀静岡県 瀧上アサオさん：世の中にはいろいろな人間がいますからね。……まったく。

◀神奈川県 緋才久遠さん：本当にいつの間にかですよね。まあ、京一はお節介ですし。

◀石川県 あまぞねすさん されますかねぇ。現時点では情報がありません。

▲愛知県 火鳥ユウコさん：し、死んじゃいますよ……。それはヤメさせないと。

▲福岡県 望月きりかさん：本の埃って気管支系が弱い人にはかなり厳しいですからね。

▲静岡県 駒通きなこさん：はふぅ……。ものスゴイ現場ですよね。どきどき。

▲愛知県 朱楽綾8426さん：判りませんよ。いるかもしれませんよ（期待）。

▲埼玉県 三角すいさん：猫狩り隊、ポリタン付けてたんですけどねぇ。

▲大阪府 海しめじさん：まあ、人面魚ですし。で、口悪くなればバッチリ？

▲静岡県 南さつきさん：ピヨとかチュンとか、ピッとか。いけますよね。

▲神奈川県 鶏肉さん：威嚇。なんだか楽しい盆踊りです。攻撃も（笑）。

▲北海道 クスノキアユムさん．50万円もするVAIOって……。ないような。笑。

▲東京都 雪宮りんごさん：オナラしますよ。なんていうか、臭いのを。

▲京都府 藤原迦陵さん：スゴイ減量ですよね。ゲームユーザーなら誰でもGOです。

▲東京都 のぶすけさん：ハムスターはそんなモノですよ。動き回ります。

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは10月25日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった、らしい。

そう……なんだよなぁ。もしも戦闘になったりしたら、ボクのせいで情勢が変わってしまうかもしれない。そう考えると軽はずみな行動はしちゃマズイんだろうけど……。

「うんまあ、確かにそうなんだけどね。そうなったらそうなったでボクが恨みを買うくらいでしょ？　あと……皇太子さ、なんかいい奴っぽいじゃない？　今はお母さんとの約束を果たそうと頑張ってるだけだけど。キチンと育ってくれればいい王様になりそうだし」

「ですが……」

シズハは……ボクの力のことをどういうふうに聞いてきたのだろう。実際、ボクが本気で使った術を自分の目で見たことはないハズだ。でも……ただたんにボクが考えなしなだけなのだろうか？　でも……なぁ。

「皇太子がさ、ボクラと出会ったのも何かの運だと思わない？」

くすっ。ローディンが笑った。それ以上、シズハも突っ込んでこなかった。

次の日、皇太子から詳しいことを聞こうとしたが、彼は何も知らなかった。昨日涙ながらに語ったことが全てだったのだ。

「リム、でいいです。女の子みたいですけど、母も、アーシアもそう呼んでましたから」

とりあえず、惨殺された騎士たちの遺体を埋葬してから（ファルディア騎士団の掲げる宗教、フェルツ教では火葬ではなく、土葬が基本らしい。術で深く穴を掘り、埋めた）、ボクラはティニア王国の首都、ティアポリスを目指して歩き始めた。

「皇太子、ちょっとよろしいですか？」

長崎県 グータラボッチさん：

◀群馬県 柳辺ひらくさん：内乱に巻き込まれていきそうな展開です。この後は……？

ハードの神様の犬Σ

「無限のリヴァイアス」いい感じッスね。SFを含めた異文化の描写は「星界の紋章」のほうが遥かに魅力的ですが、お気軽に観賞できるという点では「リヴァイアス」に歩がありそう。まだ1話しか観ていませんが、とりあえず毎週チェックですな。あとは（う）さんの魂が抜けまくっている「エクセルサーガ」。こりゃも〜スゲーでし。「むしむしQ」と「こどちゃ」をまぜて16倍速再生したような……（笑）。恐るべし三石琴乃！　やはり右脳で見るアニメはイイっすなぁ。（犬）

久しぶりにアニメネタで始まりましたが、毎月ワクワクしながら観ているのはアニメ版「星界の紋章」。WOWOWには入っていないので今が旬という……。アバンタイトルはいきなりアーヴ語！　もちろん和訳された字幕が出ます。それでもって「平面宇宙」とか「確率論的〜」というSFならではのエッセンスが要所に散りばめられていて、オタクちゃんにはたまらない作品ッス。マジでアーヴ語を覚えようと思ったくらいですから。でも、キャラクターデザインが赤井孝美さんなので『プリメ』を想像してしまうんですよね（苦笑）。たしかゲームのキャラデザも赤井さんだったと思いますが、私的には赤井キャラのアニメ版が好きかな。勇ましい感じがするというか、ラフィール（ヒロイン）がいかにもアーヴっぽい。とにかく、この作品のおかげでテレビを見れなかった4日間を耐えきることができました。じつはある日、帰宅したらアンテナが豪快に折れていて、テレビを4日も見ない生活を強いられたのですが、いやはや、テレビの偉大さを思い知りました。何がって寂しかった（笑）。久しぶりにラジオを聴いちゃったりとか。その日は林原めぐみさん（苦笑）。あとはお花に水をやって話しかけたりとかね。……すみません。お花はウソです。こんなとき「ペットがいたらイイにゃ〜」と真剣に考えたりして。ネコちゃんとか♥

すみません…イラスト総注忘れちゃいました

★録画できるとイイな。いや、できるようにして！

いきなりですが、まずお詫びです。前号の202ページ「WHA'T DVD!?　で、「早わかり！ビデオディスク一覧表」内のDVDビデオの解像度が352×240になっていますが、720×480（CCIR601）ピクセルの間違いです。オレは書き間違えた覚えはないんですが、編集さんも皆ボロボロでしたから……（苦笑）。さて、未だにPS2の価値観についていろんな論議が絶えませんが、もう小難しいことは言いません。「買い！」です。PS2（新機種）として購入するも良し。CD-ROMアクセスが速い現行PSとして購入するも良し。DVDプレイヤーとして買うも良し。これらは、発売日を含めた現状でPS2というマシンを使う術でしかありませんが、PS2に否定的なことを述べる人は「現状」という枠の中だけでPS2を量り知ろうとするんでしょうね。たぶん。アタシがPS2に期待していることは、短期的に見れば現行PSからPS2へ上手いことシフトしてくれればいいなぁ……とか、PS2が普及すれば自ずとDVDビデオのタイトルも潤うかな？　という、ありきたりなことなんですが、21世紀は家庭内外をふくめたネットワーク環境が劇的に進歩する時代になるのは明らかです。PCカードスロットやi.LINK、USBといったインタフェースが「付いていて良かった」と思えるときがくると思うんですよ。「こんなインタフェースはゲーム機に要らないんじゃないの？」とコケ下ろした論評者に一泡吹かせてほしいもんです。こういった革命を起こすにはケーブルTV網の整備が急務だと思うのですが、じつはコレが心配だったりして（苦笑）。あと、ストレージを発売するならMPEG2デコーダを内蔵したTV録画機能をぜひ。

なので責任を取って辞めるよーな人になりたいです。いくじなし（魔）

●宮田ハム彦、真剣です！●

先日（う）さんと、久しぶりにPS10番勝負をすることに。で、編集部にあるソフト棚を（う）さんと見たら、知らないソフトだらけ。いつの間にこんなたくさんのPSソフトが発売されていたんだ……ってくらいあるので、対戦する10本のソフトを選ぶのに一苦労。結局、対戦する10本のソフトを選ぶのがめんどうになり、10タイトル入っている『コナミ80'sアーケードギャラリー』で勝負。結果は7対3でオレの勝ち。オレってば大昔の単純ゲームは得意なんだなぁってコトを改めて痛感。嬉しいような悲しいような……。トホホ。（ハ）

今ものスゴイ楽しみにしているのが「ディープ・ブルー」というサメが主役（？）の恐怖映画。オレ的には「スターウォーズ・エピソードⅠ」と同じぐらい期待してます。サメって死ぬほど嫌いなんですけど、興味だけはものスゴクあるんですよ。まあきっと恐いモノ見たさってヤツなんですが。サメ関連のビデオや本も結構持っているんです。実はココだけの話、「ジョーズ」のLDは、なんと間違えて3回買っちゃっているんです。オレ。LDショップ行って、「ジョーズ」がある！　と思うと買っていて……。『ディープ・ブルー』は、何枚間違えて買っちゃうんだろ……。今から心配です。

前作と違い、今回は4枚まるまる本編。おまけ的には少なくなったけど、ボリューム的には相当なものがあります。それでいて前作より安いんだからお勧めでしょう。おまけ要素にかんしてもまったくないのではなく、通常のゲームよりは豊富に用意されております。シナリオの進行も楽になってるし、時間がかかった分、前作での不満は解消されていますね。シナリオも、メインキャラが深く関わって来る事件が多いし。ただ、今回のは基本的なシステムは前作と同じなので、このゲームは初めてという人は、前作を先に買った方がいいでしょう。一応、前作の最後に入っていた『猟奇同盟』がまるまる収録されており、続編だけ買ってもちゃんと楽しめるようにはなってますが。こういう良作は、もっともっと評価されてもいいと思うんですけど。ちょっと時期を逃したって感じもしますけどね。前作、今作の8枚分を1枚のDVDに収め、PS2本体と同時発売すれば結構イケル？　って本当にやったら失笑ものだけど。（ほ）

録画できればビデオがいらなくなるんだよね。ステキ。（魔）

LD同タイトル3枚って……バカだね。チミは。笑。（魔）

奴隷のDOREIどREI

合併号があって月に1冊しか本誌が出ないと、PS専門のライターは2ヶ月後に地獄を見ます。以前にも書いたけど、今月もまたその地獄がやってきました。今回はとくにひどかった!!　家賃と保険料と電話代とその他もろもろで、なんとマイナス!!　これはさすがに初めてだったなぁ。春は『FFⅧ』〜『サガフロ2』とかなり死ねたのでRPG系の仕事を断っていたら、夏の稼ぎが寒い寒い!!　今月だけでなく、来月、再来月も厳しい状況が続きそうだ。やっぱ来る仕事を選んではいけませんね。かといって、大作ゲームの攻略を2本かけもちなんてことは二度とやりたくないですけど。それから、最近は請求書を見るのが怖い電話代、いい加減抑える方法を考えなくては。（ほ）

「私は埼玉県の奥地に住んでいるのですが、今、ものすごく困っています。高校生なんですが、バイトがないんです。埼玉県でも都市部ならそれなりにあるんですが、ウチの近くでは皆無。仕方がないので友だちと組んで山に入り、食べられる山菜とか、キノコ系なんかを取ってきて、街で売ることにしました。最初のウチはソレなりに売れるし、いい感じだったんですけど、ちょっとお客さんが集まってきたら、ヤクザな方々も来てしまって、もうマジブル。事務所に連れて行かれそうになった時に、直前に山菜を買ってくれたお婆ちゃんが強引に逃がしてくれました。コワーイ。もしもあのママ連れて行かれてたら、薬漬けにされて風俗に売り飛ばされたりしちゃったんでしょうか？」埼玉県　マジガンさん：

さて、前のページを書いている間に思い出したが、ずいぶん前に発表された『ウィザードリィ・ディンギル』はどうなったんだろう？　と思って予定表を見てみたら、また年内発売予定になってた。年内っていってもあと2ヶ月しかないんだけど……。読者の皆さんも、もうすっかり忘れていると思われますが、これって『WIZ外伝』の新作なんだよね。かなり楽しみにしてたんだけど。時間がかかるなら、敢えて新作にしないで過去の作品をまとめて移植して欲しいなぁ。まだまだGBが元気だから難しいのかな。お店に行けば再版分がまだ売ってるし……。まぁ『WIZ』の話はこれくらいにして、もう一本お勧めが『続・御神楽少女探偵団』。といっても、前作をプレイした人は当然買うでしょうけど。中途半端な終わり方されて1年も待たされたのだから。今回のは、会話や場所移動がアイコン選択になり、カーソルを動かさなくて済む様になったなど、プレイのしやすさが格段に上がってます。あと、前と同じ4枚組なんだけど、うち2枚がおまけディスクだった

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト86はキースエバンスの同位性幾何学紋様解析のタメの諸雑務です。早い話がフェッツランド高山で作業しているグアン博士率いる研究チームの使いっぱ。元々、伝説の冒険者キースエバンスによって発見されたこの紋様は、解析したモノに膨大な力を与えると言われています。今回、空気の薄い高所での作業、頻繁に魔物の出現するポイントがそばにある、発掘時にソレなりに知力が必要……などの要素から、サポートとして、冒険者が最も適していると判断。ギルドでクエストが設定されました。様々な場面が予想されるため、コレまでのクエストよりも選択毎に全く違ったパラメータ、職業の設定が必要になってくるのは確かでしょう。選択は次の3つ。①：研究チームを守る守備隊を編成。②：研究チームに発注されたアイテムを麓まで取りに行くお使い部隊。③：研究チームに変わって発掘する部隊。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（125号）発売日の11月12日（消印有効）。あて先は「DPSど86」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の129号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第125号　11月12日発売号：第120号発表
第127号　11月26日発売号：第121号発表
第129号　12月10日発売号：第123号発表

今回のあて先は「DPSど86」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K．風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O　侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い．自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは118号募集分の発表

▲大阪府　水上陽平さん：楽しいですよ。『ジルオール』。自由に冒険できる前半とドラマティックな後半。絶妙。

▲愛知県　NeNeさん：ス、ステキです！　愛知県！　最高です！　この動きを全国へ！　ドーンです！

▲千葉県　大澤紅愛さん：いや、本誌でも昔のハガキ、バンバン採用されてます。Dも一緒です。

▲東京都　松本あけりさん：戻ってくるよりはいいですが、自殺しちゃダメでしょう。笑。

まんが／宮城県　ばく（確かに、上が目なら……怖いっていうか）・イラスト／六堂秀哉

◀埼玉県　しろくろ熊さん：楽しいですよね。文化祭って。学生最大の盛り上がりです。

◀福島県　桐蕉多槙さん　編集部でもこの手の騙しは頻繁にあります。

◀千葉県　彩軌彼方さん：カッコイイですよね。筋が通っていて。

◀愛知県　水鶏さん：そうですよね。ドキドキですよね。自分でゲームをするとよく判ります。

◀東京都　皐月あひるさん：泣くのもポイントです。キューって。

◀東京都　嵐山るるるさん：もっとDPSで勉強して下さい！　お願いします。

◀京都府　佐倉かなさん：そのうちバンバン移植されそうですけどねぇ。

◀徳島県　長尾叶矢さん：そのための充電時間ですよ。今は。急がば回れです。

▲滋賀県　仙蛙さん：なんていうか、モーニング娘。的なノリです。楽しいですよね。ああいうあからさまなオバカさんは。ポーズがこれまたすさまじいですし。笑。悪魔絵師、金子画伯の描くキャラのポーズはもうステキ過ぎですから。妙でもうっとり。

◀?県　?さん：食べ物与えスギで、肥満には気を付けて下さいね。小動物は太りすぎると危険ですから。

◀兵庫県　まほろば夢々さん：本もいい感じなんですけどねぇ。文字だけってワクワクしません？

◀岐阜県　さぎりあんこさん：脇役がいいから主役が生きてくるんですよね。

◀大阪府　雨宮五月さん：バランスは……まあ、しょうがないですよね。

●「奴隷の「ど」大賞」．今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。……素人さんをすぐに売り飛ばすようなことはしないでしょうけど……痛い目にはあってたかもしれませんね。そのお婆ちゃんに感謝しないとです。そういう素人的な商売はフリーマーケットなんかを利用するといいですよ。怖いですからね。からまれちゃ。

またまた三菱の新型3管式プロジェクターを見に行った。正式な発表会に。で、ＬＶＰ-2001とＶＣ-2001の組み合わせは実売で140万円位らしい。これでもかなり安い方だと言うから、この世界は奥が深い。まぁ液晶タイプなら、この半額ぐらいまで落ちるのですが、画質が圧倒的に違いすぎるもんなぁ。まぁその逆に、維持費やメンテナンス性は液晶型に軍配が上がるんですけれどね。押入から出してきて、ピント合わせるだけでいいし。で、前号でも書いたけど正直欲しい。５年位掛ければ貯金できるかなぁとか、つい妄想と算段をしてしまうわけです。ところで、液晶のプロジェクターの方にも良さげな製品はあります。ソニーのＶＰＬ－ＶＷ10ＨＴ。これも凄いらしい。液晶としては。お値段も1/3位だし。（ち）

市街は始めてでなんか感激。馬肉の寿司がメチャメチャ上手くてもう感動。さらにカワイイ女の子が多かったナァ。熊本在住の読者様が羨ましいくらい。あ、でと、忘れてた。ゲームね。ゲーム。『ジルオール』やったり『アークⅢ』やったり、ＧＢの『リンクバトラー』、ＷＳの『ハロボッツ』やったりしてます。結構買ってるね、オレ。テへへ。でもＤＣの『アイドル雀士を作っちゃおう！』も１キャラ（うさぎ）しかクリアしてないんだよなぁ。『ＷＡ２』も続きやんないとなぁ。なんか、いろいろありすぎて、もうワヤクチャですわ。なので、マンガでも読もうっと。最近カッチョイイのは……やっぱり週刊ジャンプの「ワンピース」（尾田栄一郎作）かなぁ？　鯨の話でちょっと一息だったのがゾロ大活躍でもうたまらーんって感じ。なんかグランドラインに入ってからの展開があまりに『銀河鉄道999』なのが笑えたけど。まあ、そんなのは別にいいか。おもしろきゃ。ルフィは機械の身体欲しがってないしね（笑）。とにかく、次号が待ち遠しい今日この頃でした。

Nights of Knights

クエストナンバー83発表（116号募集分）

今回募集のクエスト83は蜃気楼の宮殿と呼ばれた古代都市ランバンの首都ホータン跡の探索でした。闇踏みの刃と言われる謎の巨大武器を盗み出したのは正体不明の盗賊団でした。その使用法をどこから手に入れたのか、運用が謎であったハズの武器を使いこなし、冒険者側に多大な被害を与えました。まあ、被害は大きかったモノの、闇踏みの刃はギルドの手に戻り、厳重に管理されたため、今後の被害には結びつかないであろうことが唯一の救いです。

MVP

▶広島県　玖保田祥子さん：闇踏みの刃を持ち出した謎の盗賊団との戦いは熾烈を極め、ギルドから派遣された冒険者にもかなりの被害者が出ました。そんな中、魔法使いとしてバランスの取れたこのキャラがMVPとなりました。魔法使いはソレなりに素早さも必要なんです。打たれずに打つために。

◀愛知県　桐崎れーこさん：だだっ子なんですね。ものすごく扱いつらそうです。

◀大分県　白犬さん：今の所つながりがないのがなんだかステキです。笑。

◀埼玉県　山中梨花さん：持っている銃の迫力がいい感じです。女の子でも撃てるんですよね？

◀福岡県　いちがやまみさん：人間は残酷ですからね。とんでもなく。

◀北海道　麻城タマさん：賢くなくても大丈夫。ドカーンといってみましょう。

◀大阪府　鯖田ユキさん：雰囲気いいですよね。雨とかにも乗れそうですし。

◀東京都　松本あけりさん：棒で竜はすさまじいですねぇ。撲殺？

◀大阪府　清水サトコさん：魔力って売れるモノなんでしょうかねぇ？

◀東京都　稲葉那智さん：ものスゴイ賭けですよね。負けると地獄。

◀埼玉県　ヒウラムトさん：かなり倒れそうな展開です。怖いのです。

◀滋賀県　惣水楓さん：力を持つ者は人との関わりには気を使わないとです。

◀新潟県　藤苺らえるさん：文句は言いながら仕事をこなしそうなタイプです。

◀岡山県　片北のんさん：旦那様である若を見ていないワケですね。悲しいですねぇ。

◀栃木県　マルガリータさん：お母さんがいかない理由は……なんなんでしょう？

◀千葉県　有野由樹さん：ついつい、いい出物があると買っちゃうんでしょうねぇ。

◀埼玉県　秋さん：怖いですよね。どう考えても。いつの間にか悩みを語っちゃうっていうのは。

◀鳥取県　ねこ香織さん：可愛い人形がザクッも怖いですけどね。ものすごく。

◀大阪府　雨宮五月さん：この手の伸び方がかなりステキです。ズーム。

◀愛媛県　風天さん：たて笛でコロされちゃうのは悲しいですねぇ。ものスゴク。

◀大分県　英桃さん：マナーの悪いヤツはどんなところにもいますからね。

◀愛知県　鈴村めたるさん：かなり個性的な方です。というか下品？

◀山梨県　日向アキラさん：結構奥が深いですしね。策略って。騙すわけですし。

◀東京都　樹村Sさん：魔法でちょちょいっと出来ないもんなんですかねぇ？

◀東京都　風間アラシさん：ロマン好きはいいんですが、この服は……笑。ステキです。

◀宮城県　楓来らみーさん：力任せにドカーンというタイプなのですね。

◀東京都　祥人さん：笑。自分の猫探しも大事ですよね。見つかりにくいですし。

◀静岡県　南さつきさん：チャンとした眼帯にすればいいような気も。

まんが／斉藤和衛（背に腹は変えられませんから）

◀栃木県　天無月さん：夜遅いときは寝ましょう。笑。FFTの細かい作りはいいですよね。

◀滋賀県　仙蛙さん：資料ないとやる気にならないですよね。そういうときは。

◀埼玉県　白河勇魚さん：作って下さい。ガンバって。みんなで期待しちゃいましょう（笑）。

▲岡山県　樹宮匡平さん：そうですね。タイミングは人それぞれでいいと思われます。イイモノはいつ買ってもＯＫですよ。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は3200でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

てなわけで、秋のアニメ新番組。なかなか豊作かも。「無限のリヴァイアス」。OPがいい。SF的演出も上デキ、脚本もいいですね。さすがはサンライズかな、手堅いし、キャラ描写も生き生きしててよし。今節のおススメ。「リスキー★セフティ」。坂本真綾が合ってない気もするが、チビっこくてカワイイのでよし。「くるみ」。作画レベル高いです。キャラ萌え系でいい感じかも。「エクセル・サーガ」。とてもハイテンション。でもすごく面白いかというと、ちょっと悩む。視聴者置いてけぼりな気もするし。ま、でも変でいいかも。「ダイガード」。結構いけてるけど、ちょっとありきたりかも。「オーフェン」。今回はギャグ中心。まぁ割と面白いんで可。「BLUE」。第1話から録り忘れてがっかり。トホ。（ち）

オレとたくさんのゲームくん：なんちゅーか。最近マジで忙しくて、飲みに行くとか、家でダラダラとゲームとかがまったく出来なくなってきている。出来なくなってくるとどーなるかといえば、悲しくなってくる。さらに実家で飼っていた犬（名前：IC・アイシー）が死んじゃったため、さらに追い打ち。ココまでくるとさすがにゲームでは立ち直れなくなってくる。なんか買うか。……と悪循環。ちょっと大人しくしておこうかな。口数を減らして、魔王さんって素敵な人ねって誰からも思えるような感じでってブブー。ダメ。眠くなってくるとねぇ。1人ボケ突っ込みでムダに明るい人になって（う）「眠いでしょ」って呆れられちゃうからなぁ。むふう。中田は良かったけど、中村をもっと生かさないととか、橋本は小川にハデに負けちゃったとか、スポーツは熱い出来事が多いだけに……って関係ないね。あんまり。でと。……そういえば、1泊ですが、熊本に行ってきました（観光じゃないです）。阿蘇はあったけど。

◀静岡県　瀧上アサオさん：涙もろいのはいいですよ。悲しみ以外の涙はなんだかホッとします。

◀宮城県　蘭丸さん：存在を認められるための試験。シビアですよね。

◀岡山県　樹宮匡平さん：いろいろ知ってしまったのですね。仕方ないです。

◀茨城県　CUSTOMさん：欠点があった方がカワイイっていうか。使いどころです。

◀愛知県　水鶏さん：夢は大きい方がいいわけですから。大切です。

◀岐阜県　犬嵐さん：迷子になる調査員っていうのもかなりマヌケっていうか。笑。

◀奈良県　輪廻さん：服装も大事な武器なんでしょうねぇ。油断を誘うための。

◀滋賀県　仙蛙さん　笑。きっと……アレの肉を食べたんですね？　某電気ネズミさんの。

◀高知県　えりっくさん：風は物理的に強いと思うんですけどね。火よりも。

◀埼玉県　スカトオハルさん：男女のタンデムはソレが楽しいわけですから。

◀千葉県　桐生新さん：コンタクトは取り扱いが大変ですからね。

◀愛媛県　如月二月さん：オカマストーカーは厳しいです。追いかけられたくないわけです。

▲青森県　せんづき千春さん：ハーピーの血も？

▲群馬県　平沢あきさん：力有り余ってるんですねぇ。

▲神奈川県　小鳥菜こぐみさん：自分の命を代償に。

▲新潟県　高尾亜沙さん：愛なんでしょうかね？

▲長崎県　森らおさん：押しまくりは嫌われることも。

▲茨城県　白木桃香さん：自分のために人を殺すわけです。

▲岩手県　藤間日雨霧さん：テンション高そうです。

▲宮城県　青藍さん：きっと過去に何かが……。

▲岐阜県　ジョニィーさん：練り飴は練れば練るほど○。

▲山形県　みるく1号さん：禁煙できる人はいいんですが。

▲鳥取県　ワルビーさん：ステキな感じです。

▲神奈川県　鶏肉さん：特訓は必要ないんでしょうか？

▲福岡県　麻生梨玖さん：ホモでセクハラは……。

▲長野県　春日アキラさん：なぜミカンなんでしょう？

▲石川県　あまぞねすさん：ちょっとオタクなのですね？

▲東京都　松崎夫実さん　人体実験……理由がどうアレ……。

▲愛知県　火鳥ユウコさん：追われるでしょうねぇ。

▲神奈川県　亜葵さん：役立たずなワケですね。

▲埼玉県　宮夢るなさん：くっ付いてくるのがカワイイです。

▲福島県　桐藤多槙さん：引っかかるのは。笑。

▲北海道　クスノキアユムさん：文字T好きですか。

▲埼玉県　しろくろ熊さん：力持ちなら……。

▲高知県　季さん：迫力でしょうねぇ。戦う聖職者。

▲京都府　佐倉かなさん：楽しそうです。

まんが／三重県　そたい（楽しげなのがいい感じです。ブリブリ）

◀栃木県　マルガリータさん：じっくりプレイすればいいのです。自分のペースを守りましょう。

◀神奈川県　船津さん：そうしたくなりますよね。あのEDは。ちょっとズルイです。

◀長野県　貴音しゆりさん：出るといいですねぇ。性能は文句無しです。PSソフトも動きますし。

▲東京都　神堂雷羽さん：株羅場だニャ、ですか。いったいどんな？　ちょっと笑えそうですけど。

東京ゲームショウで、ねこ狩り隊の名刺交換会（？）でいらした人（それだけが目的の人はいないと思いますが）お疲れさまでした。私も30人近くの人に見つけられてしまいました（笑）。なんかねこ狩り隊というよりは、読者様に狩られ隊といった感じだったのですが……まぁ、楽しかったのでよしとします。中には友だちと携帯で連絡を取り合っていた人たちもいたみたいで、つくづく携帯って便利だなぁ～と思いました。それそうと、私の携帯はときどき着信ができなかったり、調子が悪いと思ったら、案の定初期不良だったらしくビックリ。ちゃんと修理してもらい、今ではすっかり調子いいです。みなさんも、なんか調子悪いかな？　と思ったら、速やかに修理に出しましょう。（う）

と言うことで、早く代わりの犬を見つけないと、オレはともかく実家の両親が気落ちしていて後追い自殺しかねない勢いなので、インターネットを駆使して犬探し。とりあえず、実際に世話をするのはオレじゃないので気楽に趣味的に探せて気が楽！　……って見てたら、薬殺される運命の犬たちの写真とか、保健所関係とかの悲しいヤツを発見してしまって大変。まあ、うちの両親は小動物を連れていってしまえばものスゴイ勢いで可愛がることは必至なので、自分が飼う分は心配してないんだけど……沢山の涙目の犬猫はオレごときにはどーしょーもできないからなぁ……。敬愛するムツゴロウさんくらいでしょ。多分。はぁ。自分の非力っぷりを実感しちゃうよね。出来ないコトは出来ないよね。本当に。　（魔）

まんが／秋田県　Qマン／ケン（コンバインですか　カニ…スキです）

ゲームソフト激論座談会

「ゲームってＰＳ２でどうなると思います？　なんかポリゴンとか、キレイとかそんなことばかり目立ってる気がするんですけど。個人的にスゴイ２Ｄ格闘がやりたいんですけど。カプコンさんとかが今までのように作ってくれないんですかねえ？」東京都　フルコンタクトさん：

魔：ウッス！　なんか前号であった、「ＲＰＧはＰＳ２でどうなるのか？」っていうお題に似てるけど、今回のは「ＰＳ２でゲームがどうなるのか？」っていう、素朴な疑問。まあ、多分〜でしか答えられないとは思うけど、来年の今頃、振り返ってみると楽しいかもってことで大予想。
ち：そうですなぁ。今とあまり変わらないのでは？
う：っていうか個人的にはあまり変わっちゃうとイヤかも。カプコンには「ジョジョの奇妙な冒険」に続いて、２Ｄ格闘をバンバン出していって欲しいナァ。好きだから。ポリゴンよりも２Ｄの方が。
魔：きっとね、今主流のゲーム作りって破綻すると思うんですよ。制作費が何十億もかかっちゃうヤツ。まあ、破綻しないまでも上限は決まってくるよね。絶対に。何百人かかりで制作するのってリスクが大きすぎる気もするし。特に小さな会社はそういうのはもう狙えないだろうなぁ。ユーザー層を予想して、自分が楽しいと思うゲームをどれくらいの人が買ってくれるか。そういう基本的なところから考えていくことになりそうだなぁ。ますます。

▲愛媛県　如月二月さん：知りたいですよね。発表会で何が発表されるのか。『ＦＦⅨ』ですかねえ。やっぱり。現行ＰＳってウワサですけど。

ち：そうですなぁ。ゲーム業界が不景気に強いとはいえ、世の中が不景気なのは変わりませんからな。間違った方向性で進んでしまうと取り返しが付かないことになりますからな。実際、ゲーム会社や雑誌社も倒産してますし。
う：むふ〜難しい話っスな。
魔：ソレだけ、ユーザーが賢くなったってことじゃないかなぁ？　中身をちゃんとしないと売れない市場になってきたっていう。その辺がＰＳ２でさらに激化するって気がする。（ほ）も今号のはみ出しで書いてるけど、勝負する相手が映画タイトルだからねぇ。
ち：ゲームソフトとしてよりも、単純にソフトとして、一律で比べられちゃうってコトですな。ＰＳ２の棚に映画もアニメもゲームも並んでいるっていう。
う：映画のソフト買ったから、今月はもうゲーム買えないやってなりそう。っていうかなるな、オレ。
魔：そうなってくると、よっぽどスゴイゲーム、「ＦＦ」とか「ＤＱ」以外は、無視しちゃう人もでてくるだろうねぇ。
ち：これまでなら「ＰＳ買ったし、何か楽しげなソフトないかな」って探していた人が「コレでイイヤ」って映画のソフト買っちゃうことが増えるってコトね。
魔：うん。増えると思わない？
う：思う。でも……同じ様な値段ならゲームでコストパフォーマンス高いよね。
魔：その辺がポイントだろうね。ＰＳ２になったら、映像がどうのって方向よりも内容を深くしていくタイプのゲームが増えるような気がする。映像では勝負しないの。
ち：もちろん、映像とゲーム部分が両立できればいいんだろうけど……ソレが出来るのは確かに大きな会社だけだろうし。
魔：ねぇ。じゃなきゃ、もっとＰＳ２が世界標準になって、１つのソフトを作れば、海外移植でとんでもなく儲かるようになるとか。
ち：う〜ん。その辺の文化の違いを解消していくのは大変そうですなぁ。
魔：外国の人ってね、チャンと翻訳してあるのに、会話とかすっ飛ばしていっちゃう人が多いんだって。で、「この作品は革命だ」なんて誉めまくる人もいるんだって。メーカーさんに聞いたことがある。
ち：どこを見ているのかってコトですな。日本人は全体をみて評価しようとするんだけど、ソレが通用しない人たちもいる。
魔：世界が平和になるほど、そういう要素は増えていくと思うんだけど。ヲタク文化って平和だから広まるんだしね。今、『ポケモン』が北米で大ブームだったりするじゃない。外国でも子供はああいった、日本的なアニメ顔を嫌わないって分かったワケだし。それこそ、アレで育った人間が大人になった時って、今の日本とそう変わらなくなるんじゃないなぁ？　あ、この手の話題も168ページの文章で出てたな。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：３ＤＡＣＴの難点ですよね。苦手な人はいつまでプレイしても慣れないっていう。奥行きは見えにくいデスからね。

う：しかし、ＰＳ２から世界平和の話にまでなってしまうあたりが、このマシンのスゴイとところっていう。
ち：言うなればヲタク最強マシンですからな。ＤＶＤビデオでＯＶＡが見れて、ＰＳ２で世界最高峰のゲームが遊べて、ＰＳで現在主流のゲームソフトまで遊べる。あとは立体。フィギュアコントローラとか出ないかな？
魔：「プラレス三四郎」かな？　やっぱり。ミニ４駆みたいにパーツ揃えて、自分でカスタマイズしていくヤツ。ＰＳ２でプログラミングするの。
う：ＷＳで出るみたいですな。昆虫型のロボットをＷＳで操作する『ワンダーボーグ』ってやつが。
魔：個人的に期待はしているけど、人型じゃないのがなぁ……。
ち：って脱線しましたが、楽しいゲームさえ出てくれればいいんですよ。本当に。
魔：うむ。そのとーり。
う：じゃあ、オレもソレでイイヤ。

GMCD News

今回のオススメは「トゥルーラブストーリー２ボーカルコレクション」です。同名ＰＳソフトドラマＣＤで使われていたすべてのボーカル曲がフルコーラス .verで収録されています。

現在発売中
・「トゥルーラブストーリー２ ボーカルコレクション」¥3,000（税込）ファーストスマイルエンターテイメント①
・「Dの食卓２イメージアルバム Sketches２／飯野賢治」¥2,500（税込）ファーストスマイルエンターテイメント②
・「プルムイプルムイ　スペシャル・サウンドアルバム」AMJ¥3,059（税込）
・「まぼろし月夜 オリジナル・サウンドトラック」¥3,000（税込）NECインターチャネル
・「悠久幻想曲３ Perpetual Blueプレリリース〜ファンタスティック・キャラクターズ」サイトロン¥2,310（税込）
・「バイオハザード　オーケストラアルバム」¥2,940（税込）セルピュータ
・「ソウルキャリバー　オリジナル・サウンドトラック」¥3,000（税込）バンダイ・ミュージック

11月３日発売
・「Lの季節 A piece of memoriesドラマCD」¥2,940（税込）サイトロン

▶「ボーカルコレクション」で初の収録となる新曲が２曲追加されています。①

◀ソフトの発売に先駆けて、『Dの食卓』の世界を音で描いたサントラです。②

お笑い4コマ道場

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

天地14cm　左右6cm　この大きさにおさめてね！

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしもナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。

◀宮城県　ばくさん：まあ６号ですから。って正体はコイツらだったんですか？　笑。

◀埼玉県　小島要さん：アンジェロにとっては最大の敵でしょうからね。バクバク。

◀兵庫県　シュウぼうさん：というか、こんなさくらさんは人気出ません。かなりの勢いで。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：コモンキー。まあ、普通はそうなりますよね。

◀千葉県　彩執彼方さん：存在感をバリバリに示してからじゃないと。ねえ。

◀千葉県　まさよしさん：まあ、ものすごい勢いで似てますよね。マグマ吐きそうですし。

◀兵庫県　もやしさん：増えるような、増えないような。ぷよぷよに膨れちゃいそうです。

◀神奈川県　石桜寺御影さん　どうやって信用すればいいんでしょう？　痛そうです。

▲山形県　イズタニさん：平和を守るためには仕方ないですよ。

▲富山県　チハルさん：まあ、勘違いはよくあることです。

▲岡山県　月太さん：消えますね。夢やぶれて山河有りです。

▲宮城県　トモさん：なんでソレが欲しいのか謎です。

▲愛媛県　風天さん：楽しげです。ものすごく楽しげです。

▲山形県　日野晴火さん：好きなんですねぇ。招き猫も？

▲長崎県　朝月さん：ソレはあるかもしれません。笑。

▲京都府　水鳥樊さん．それでは次にあそこの毛も……。

▲東京都　松本あけりさん：実は見えないだけでハマッテ……。

▲富山県　泰斗さん．カレーでしょう。彼と言えば。

と、プレイにやや時間がかかる……というか、プレイしているとおもしろくなってなかなかやめられず、気がつくとものすごく時間がたっているといった方が正しいかも(笑)。そういや(魔)や(ハ)さんたちともやったなぁ。おもしろかったのが、「ゾンビが何体かいて、何か作業をしている」というシチュエーションで、(ハ)さんが「罠をかけてゾンビを捕まえましょう」と言ったこと。彼はゾンビを捕まえて、なにをしようと思ったのでしょうか？　まさか情報を聞き出そうとでも？(笑)　もしやペットにでもしようと思ったのでしょうか？　うーむ、書いてたらまたやりたくなってきました。(魔)に頼んでまたマスターをしてもらいましょう。ここは思い切ってテーブルトーク合宿と称して、どこかに旅行に行きつつやるのも楽しそうだ(笑)。でも、近頃ヒマないしなぁ……。うぐぐ、仕方がない、雰囲気の味わえるTVゲームでもやって我慢するか……って、これじゃ全然意味ないじゃないですか。とほほ……。　(う)

☆ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

旅行に行くぞ……と、出発直前に「はっ!?奴隷の原稿を書いてない」と忘れていればいいことに気づいてしまいました。普段なら「ああ……旅行は延期だな」となるところですが、私には愛しのＶＡＩＯちゃんがあるではないですか。新幹線の中で、窓の外に映る景色を優雅に眺めながら原稿を書いて、メールで送ればいい……。なんかすごくかっこいいですねぇ。購入３カ月目にして、ようやく正しい使い方ができる……ハズだったんですが、いざ新幹線の中で「さて書くぞ」と起ち上げたまではよかったのですが、ものの３分ぐらいで電源が切れてしまいました。結局、旅先からメールしたのですが、なんかちょっと予定と違ったので悲しい感じです。今度はちゃんと充電をしておこう（事前に書いていけ）！　（う）

ＰＳ拡張計画

さぁ、年末が近づいてきた。サラリーマン的には物欲の季節だ。自分の場合、家のローンがあるから10万円位しか自由にできるお金はないけれど、それでもＯＫ。買えるだけましってもんだ。足りなかったらローンにすりゃいいんだしね。色々欲しいものは…。（ち）

とはいっても、PS2用の資金は今からプールしておかなければいかんのです。で、何を買うか。欲しい順に並べると、①パワーアンプ、クレル KSA50MkⅡ②ビデオデッキ、ビクターHR-X7③CDプレーヤー、マランツCD-16D、パイオニアPD-HS7④ヘッドホン、ゼンハイザーHD590⑤ポータブルCDプレーヤー、CEC PDA-655といったところ。何を優先的に買うか。①②③はどれも欲しいからなぁ。金食い虫。とにかく高いっス。

▲東京都　ノラユズさん：でも本当にそうなったら……。

◀愛知県　[illegible]さん：そうですね。壊れにくいといいですよね。修理大変ですから。フロントローディングのモーターもありますし。

▲大阪府　モッピーさん：買いましょう。ソンしませんっ。

ＰＳ２拡張計画

ＰＳ２が、ＤＶＤビデオもＯＫということで、来年３月４日が、楽しみな今日このごろ。しかしそこで　とある１つの疑問が。それは

ＤＶＤビデオを操作する時のリモコンがない！

ということなのです。

さすがに、コントローラで操作するとは言えにくく　このことを考え出すと夜も眠れません（ウソ）。

そこで、『ＰＳ２に同梱されるデモディスクの中にコントロールプログラムを収録し、それをポケステにダウンロード（５ブロックぐらいが理想）してリモコンとして活用し、さらに赤外線受信装置にはＵＳＢ端子を利用したものを別売して対応（できれば同梱）にする』というアイデアを考えました。

個人的には、なかなか気に入っています。しかし、ポケステを使うので、いたってシンプルなものしかできないというのが難点ですが。

By 宇治之弥一

◀岐阜県　宇治之弥一さん：コントローラで操作しそうな気がします。スゴク。リモコンって反応悪いですから。イマイチ。

ＰＳ拡張計画

ボム、ネバネバするプレステ!

PS本体とコントローラって、滑りが良スギだと思うのです。私はたまーに旅中にこっそりゲームをするハメになるのですが、本体をかかえて移動中にこすれて（本体とコントローラが）うるさいです。こりゃイカン。

▲埼玉県　紅カンキチさん：でも触りたくないですよ……。

◀福島県　神楽りくさん：画面が～ピットっていうのは……先生間違ってます。CPUが違うって話でしょうかねぇ?

仕事でやった「ジルオール」がおもしろい。一言でいってしまえば「よくできたSFCの『ロマサガ』」です（ちと、強引か?）。キャラメイクのあとに主人公の出身地を決めるのですが、これにより初期のストーリーや仲間キャラが違うのです。つまりプレイヤーキャラを５人から選んでるようなものですね。エンディングも24種類ぐらいあるらしいのもステキ。あとは「自分が冒険者となってギルドで仕事を請け負う」といったT（テーブルトーク）RPGのようなノリも個人的に好きです。テーブルトークといえば『D&D』や『ソードワールド』を思い出しますね。昔友だちとよくやったものです。キャラを作って会話の上でゲームが進行していくのですが、あの自由度は一度やるとハマります。TVゲームをしていて「ああ、俺だったらこうするのにな」とか「この場面ではそんなこと」といったことがすべてできるのです（マスターと呼ばれる、ゲームの進行役の人との交渉次第ですが）。テーブルトークの弱点は、人が集まらなくてはならないの

他機種のことも話したい

うむ、他機種だ。私にとって他機種といえば、パソコンじゃないものになるわけだ。と思ったがＰＳのネタもない。てなわけでＤＣネタ。　（ち）

SS版 御咒

初めてPLAYした時に、殺されまくったのが申し訳なく思ってるそうです。"2"が出る予定が有るそうですね…。詳細不明 SS版は言うほどHじゃなかったので不満です ストーリーは良かったです。でも普通じゃわからんよ! あんな複雑な行動せなあかんなんて…。興味のある方は入手不可能(?)の攻略本を手に入れてからPLAYして下さい。

◀……どうなんでしょう?

てなわけで、ＤＣで「デドアラ２」の発売が正式[illegible]……の世界ですからね。これもＰＳ２で遊びたいなぁ。

パソコン買って何をする？

パソコン買ってインターネットだ！　って話は何度もしてきましたが、最近は妙に単語の質問が多いです。なので今回はわかりにくい用語解説。まあ、知らないよりも知っておいた方が身のためかも。　（鷹）

今回は送られてくるハガキで一番多いインターネット関係の単語解説。「プロバイダ」＝パソコンを買ってインターネットに接続するにはお金を払う場所が２つ。ＮＴＴとプロバイダと呼ばれるインターネット接続会社。ＮＴＴは通常の電話回線と同じように、使用した分だけ料金が加算していく。とりあえず、通常回線でつなげましょう。携帯やＰＨＳでネットをウロウロするのは(ハ)のように、毎月何万円もかかります。通常回線なら、テレホーダイなど、回線使用料を安く上げる方法があるから。で、プロバイダの方には接続料金を払うことになる。この料金は会社によっていろいろ。自分のスタイルに合わせて、一番お得だと思われる会社を選択すべし。まあ、最初はパソコンに付属している適当な会社でもいいんだけどね。そういう大手は大抵高いから、お金持ちにしか進められないなぁ（続く）。

▲ソニー好きだからソネットって手もある。ちょっと高いけどね。ポスペやるなら便利かも。

クソゲーマー万才

買いたい物はなくても、誰かが秋葉原に行くとなると、つい一緒に行ってしまいます。不思議…。（う）

秋葉原……。ゲームからＬＤ、フィギュアまで、オタクグッズがすべてそろう街。一昔前は家電といった、電化製品の街というイメージが強かったのに（今もそうだって・笑）。いつからこうなったんだろう……と考えると、結論はやはりゲームですね。そういえば、この間秋葉原行ったときにツインファミコンからＰＣエンジンやメガドライブ（もちろんソフトも）を売っている店を発見。でも、ツインファミコンは高かった……いくら私でも２万は出せません……ディスクのソフトも手に入らないし（涙）。

家電の街で思い出しましたが、発売まであと半年を切ったＰＳ２。これってゲーム機というよりはなんか家電に近いですね。ＴＶのようなスタンバイモード（リモコンでＴＶの電源を切った状態）、最初、ソフトの出し入れがフロントローディングだったので「いちいち、電源を入れないとならないなんてゲームの出し入れがめんどくさいなぁ」と思ったものです。しかし、主電源を切らずスタンバイモードにしておけば、いつでもオッケー。あとはリモコンが付属してくれればもっといいんですが……（笑）。それと、ＤＶＤソフトが見られるというのもすごい。これなら、ＰＳ２同時発売ソフトの中に気に入った物がなくても、とりあえずＤＶＤハードとして使って、待っていることができます。そう考えると、ＰＳ２の値段は「ものすごく安いのでは？」と思ったり（笑）。願わくば、ゲームとＤＶＤソフトの発売がたくさん重ならないように……。

THE BOOK OF WATERMARKS (SCEI)

『D』のムービーの美しさにひかれて買いました。ナポリの王子となって失われた本を探すAVGですね。謎ときがけっこう手ごたえあるんで新しい本を見つけた時のウレシサはひとしお。図書館（セーブポイント）までの移動がタルいなぁ、なんて思ったら、後半では羽が生えたかのように速かったですな。■本の中に「ネクロノミコン」が入ってたりするのがうれしい(笑)

▲埼玉県　紅カンキチさん：はまればバッチリですよね。

▲大阪府　鯖田ユキさん：限定発売の商品を移植するっていうのは……どうなんでしょう？

クソゲーマー万才
仮面ライダー倶楽部（FC）

おもしろかったです。かなり。金を大量にかき集める快感とか。このゲーム基本的に１人用だが（アイテム）風車を取り2Pのマイクで吹くと透明なキャラが2Pとして誕生。（しかも無敵）しかしこのキャラは一度画面から外れると消えてしまう。1Pに肩が沸むと即攻で消される　ので命懸けだったよ2Pは。

▲宮城県　ばくさん：ドキドキものですよね。シビアです。

▲熊本県　ゆか留さん：ソレなりに楽しいんです。

スイートホーム　©カプコン　FC

▲北海道　あずまことねさん：『バイオ』の元になったゲームですから。怖いですよね。スゴク。

クソゲーマー万才
ファイナルファンタジーⅢ（FC）

全々、クソゲーではありません。ただ僕にとってすごく思い出深いゲームです。それは僕が小学校4年生ぐらいの時に、上級生の人（5,6年）の友達と一緒に金を出し合って（その時 FFⅢは2480円（中古）でした）買って、セーブが3つあったので1人1つずつセーブでして、クリアしました。FFⅢ以外にも、金を出し合って買ったソフトもいっぱいあります。ありがとう、せんぱい!（スクウェアさん Ⅲをpsで出して下さい!）

▲島根県　高井利和さん：ソレは楽しそうです。

クソゲーマー万才
ドラクエモンスターズ　テリーのワンダーランド（GB）

▲新潟県　カリンさん：そろそろ見えてきましたからね。

▲宮城県　楓来らみーさん：ハマルきっかけが大事なんですよ。こういう難易度の高いＲＰＧは。

クソゲーマー万才!　PS『アストロノーカ』でございます。

▲宮城県　楓さん：カワイイので仕方ないのです。

クソゲ～マ～万才
パジャマヒーロー NIMO

▲滋賀県　雑人さん：最近のゲームよりも難しいです。

▲神奈川県　Crystalさん：笑。もっとボリュームは欲しかったですよね。楽しいゲームなだけに。

ウェルトオブ・イストリア（PS・ハドソン）（RPG）

▲宮崎県　かんかるさん：後半はそうですよね。

クソゲーマー万才!!
TREASURE HUNTER G

▲愛知県　茶比茂さん：すぐ終わるんです。確かに。

踊りネコ

ダンシングキャット
Hey, let's dance Mephist!!
くね　くね
メフィスト違うやん、しかも白いし。
カァ　カァ
うほ～

まんが／東京都　亀道楽（やられちゃうでしょうねぇ。もう、バッハに）

雑学の王子様

[illegible]

ＰＳ２100万台出荷というのは、ＤＶＤプレイヤーが100万台出荷されるのと同じワケで、ＤＶＤのソフトメーカーもこれに便乗して切り札を出してくると思んだけど、どうだろう？　来年３月といえば、うまくすれば「エピソード１」とか「マトリクス」あたりが発売されるかもしれないし。もし、これらがＰＳ２本体と同時発売になれば、やっぱそっち買っちゃうよなぁ。しかしそうなると、『ＧＴ2000』などの同時発売ソフトは、「エピソード１」と争わなくてはならないのか。しんどいねェ。「映画とゲームが同じ土俵に上がった」とか言って勘違い評論家あたりが大騒ぎしたりして。まぁ、映画が好きでＤＶＤを買う私も実際、最初はゲームより映画を優先してしまいそうだけど。　（ほ）

■魔王32才くん．爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。パソコンにＰＳのコントローラつなぎました。
■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。泊まり込みお疲れ。サイフ忘れて終電乗り遅れちゃダメでしょ。
■バオウ中里くん 自分好みのゲームなら怖いモノなし。なんか久々にゲームの話題で盛り上がったね。
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。ちょっとドタバタしましたが、まあいいか。
■うききくん：行くなぁ。さすがリアル『センチ』ニスト。旅行しすぎは身体壊すって。by「センチ２」。

電撃床部

リノア、今そこに行くよ。

…君はボクが守る

まんか／田中まさし（ちょっと違うだけで全然違うのでした）・イフスト／岩瀬さとみ

▲静岡県 南さつきさん：正論が通じない時代。一番の魔物=人間な気もします。

▲鳥取県 ねこ香織さん：来ますよね。大事です。まずは来ないと。笑。興味持ちませんから。

▲神奈川県 亜葵さん：慣れは大事ですよね。このゲームって。ACTじゃないんですけど。

▲埼玉県 NoMiさん：難しいですよ。ＳＳ版はゲームにならないほど。ＰＳ版は…？

▲宮城県 トモさん：Hなやつですねぇ。最近多いですからね。しかもカワイイ絵柄の。

▲栃木県 鳩サブレさん：なんていうか、運命が悲しいですからね。厳しいです。

▲栃木県 マルガリータさん：キャラデザだけではないんですけど……大切ですよね。

▲山梨県 日向アキラさん：頭はいいんですが…策略家ですよね。ちょっとズルイ。

◀岩手県 蒼夢さん：出荷数も増えて、買えるところが多くなってきてるんですけどねぇ……。

▲神奈川県 鈴乃葵さん：どちらも仲間は楽しんでそうですけどね。ワイワイ言いながら。

▲大阪府 錆田ユキさん：いいですよね。ビートルズ。今聞いてもグッと来ますよ。

▲群馬県 りょうすけさん：彼は彼なりに男らしかった気がします。燃える人生。

▲奈良県 藤野KEIさん：ヤリ込み度もUPするといいですよね。何度も楽しめる。

◀茨城県 CUSTOMさん：いや、もっとおもしろいモノは作れたと思いますよ。あのスタッフなら。

▲神奈川県 船津さん：いいヤツですよ。京一は。おせっかいですしね。いませんよ。最近。

▲岡山県 片北のんさん：スタイル悪い人もいますから。笑。その人がスゴイんじゃ？

▲千葉県 麻納怜さん：マリーの服装はやっぱり、踊り娘系ですよね。ど〜見ても。

▲愛媛県 如月二月さん：上手くやればソレなりに戦えるんですけどね。編集部でも頑張ってました。

◀千葉県 狭霧広人さん：雰囲気がたまらないですよね。北欧神話の伝説の戦い。

▲北海道 朝霧レイさん：人間の仲間は欲しかったですよね。たとえ弱くても。個性的で魅力的なだけに。

▲茨城県 岸辺羊芒さん：強ければいいワケですしね。

◀静岡県 瀧上アサオさん：ヒロインですしね。姉弟攻撃でサボるあたりもこれまたステキですから。

▲大阪府 MIRYONさん：みんなでワイワイ盛り上がってください。輪です。

奴隷の趣味

趣味がないとイロイロな意味で生きていくのもツラクなります。逆に、趣味があれば、どんなにツラクても楽しくなります。怖るべし趣味。あなどれません。まあ、せっぱ詰まってくると生き抜くことだけで精一杯かもしれませんけど。(魔)

「仰向けに寝っ転がって、飼い犬を呼び、何をするか観察するのが趣味です。結構、その日によって違うんですよね。顔舐めたり、上に乗ってきたり。まだ子犬だからかもしれないけど、反応が激しくて。うっとうしいときもありますけど、カワイイです」山形県 浮浪男児さん：

はふぅ。犬はいいよね。いや猫もいいけど。でもオレはどっちかっていえば犬派。オレもちょうど犬を探してたダケに（まあ、その辺は172〜173頁のノドとかを参照）、その辺の可愛さ報告はナイスタイミングです。笑。とりあえず、トイレを教えるのがちょっと大変だけど、まあ、名前も覚えるし、寂しがるし。パートナーとして充分でしょう。犬猫以外の小動物はなぁ…かろうじて名前を覚えるくらいだからなぁ……。

▲奈良県 弥示上総さん：いいですよね。香り。編集部でもたまに焚いてます。

▲大阪府 水無月鶺鴒さん：吐くのは厳しいですね。チカチカして……危険です。

▲愛知県 NeNeさん：大事ですよね。そういう日常。チャンと決めていかないとです。

▲福井県 止まらんなあさん：変な履歴書作ってみるのも楽しいですよ。ステータス。

▲福岡県 琴平日生さん：なんででしょうねぇ？ 一歩間違えると外れちゃいそうです。

▲東京都 とくめいきぼうこさん：あまり自分の世界に入っちゃうとマズイですよね。

▲東京都 みなっち1号XYさん：なんでソコまで言われないといけないんでしょうかねぇ？

▲京都府 藤本明斗さん：ぼんやりできる時間がいいんですよね。本当に。ふうっと。

りますよね！ あ、これは自慢とかそんなんじゃなくて、ただ「あの人に見てもらうんだ！」ってそんな気持ち。相手もそのイラストのモデルとな…ました。でも、見せる瞬間はドキドキ（笑）。私の場合、相手がそのマンガを知っていると魂が熱く燃えるらしいので、オリジナルのイラストはほとんど描きま…で私の大好きなマンガ「ヨコハマ〜」の主人公「アルファ」さんを（ハ）さんに描いてあげたら大喜びしてくれました。そのときに（ハ）さんもイラストを描く人…たということを聞いてビックリ。とてもヒマなんてなさそうだけど、なんか描いてくれよう。…なども含む）を知っていると、さらに気持ちが高ぶります。年賀状なんか「あいつはどんな絵なら喜ぶかな」なんて考えて、もう夢中になって徹夜で描いてたこともありガは……中学のころ『ドラクエ』のスライムみたいのが主人公（名前は「てくてく」）のマンガは描いてましたが、本格的なマンガは描いたことはなかったな〜。そんなわけ（ヨ）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん　わーい！ ボディブレードのパチモン買ってきてもらっちゃった！ ありがとう！

■ハム彦くん：なんていうか、ちょっとしたミスも、見逃せなくなりました。どうせ忘れちゃうのに。

■だいめいくん：パチモンならボディブレード、3千6百円だって。こりゃたまげたね。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。なんだかいつも楽しそうなのでソレはソレで良し。

■ぴかりんくん：『バイオ3』は楽しそうだ。でも攻略する方は大変そうだ。イロイロ考えるね。

私は現在ゲーム雑誌の編集などを生業としていますが、もともとは美術系の学校などに通っていて、将来はイラストレーターかデザイナーかな〜などと考え暮らしていました(かなりヘラヘラしてた。お父さん、お母さん、ごめんなさい！ 僕ぁこれからガンバルよ！)。まあ流れ流れて今の職場にいるわけですが、で、時々読者さんたちが描いて下さっている投稿イラストなどを見ていると、なにかこう…「カカカアーッ！」ってくることがあるんです。なんていうか、「マンガ家魂」ってやつですか？ イラストが描きたくて描きたくてどうにも止まらなくなるんです。こんな気持ちは好きなマンガを読み終わったあとにもよく湧き上がってくるんですよ。最近では「ヨコハマ買い出し紀行」(作：芦奈野ひとし)。このマンガを読んだあとは、なんだかココロが幸せな気分になって…とは言わないけど気持ちがいいから(ハ)さんやライターのガンさんにも勧めてみたら2人ともハマっちゃった(笑)。あ、話は戻りますが、イラストって、描いたら人に見せたくな

▲愛知県　蒼夏サトさん：その辺がセンスなんですよね。ゲーム全体のカラーにもなります。

▲大阪府　秋月枯都さん：でも変じゃないですか？ あの男女の演技(笑)。妙で。

▲埼玉県　朝凪尺花さん：そうなんですよね。聞くところ胸あては超大事らしいです。

▲北海道　朝霧レイさん：悔いは残さないように。大変ですけどガンバって下さい。

▲広島県　花咲いずみさん　現実にはそうないですからね。ゲームで楽しまないと。

◀富山県　トラノコさん：いや、判らないですよ(笑)。もしかしたら……。

最後奴隷ー：奴隷のページの間違いを探して下さいー　見事当たった人はスゴク誉められます。

◀愛知県　りょう太郎さん：お魚くわえたドラ猫なのですね。再プレイしちゃいましょう。

▲福岡県　麻生梨玖さん：それは…何か入っていたとかじゃないんですか？

▲東京都　水都阿鈴さん：初恋の人が格好良すぎると、なかなか次の恋が出来ないそうですよ。笑。

▲山形県　日野輝火さん　3等のにぼしが欲しいんですよね。きっと。くじはロマンですから。

▲滋賀県　知念岬さん：ソレでも生産されているのがステキです。ファイトです。

▲埼玉県　ヒウラムトさん：イラストはなんていうか、ますますHなんですけどねぇ？

◀富山県　流星刀さん：そういう設定を知っちゃうと感情移入しちゃいますよね。

◀神奈川県　すずき奈緒子さん：お友だちカードで街で名刺交換ですー

▲新潟県　アヒル師匠さん：信頼とも違うとは思うんですけどね。でもガンバリマス。

▲愛知県　信天翁さん：気にしなくても、目に入ってくるワケです。買っちゃいますよ。多分。

▲北海道　TOMYさん：目を閉じて想像したりすると、ドキドキしちゃいますよね。

▲兵庫県　緋澤サキさん：ポリタン人形は大好評でアッという間に無くなりました。

▲大阪府　水上陽平さん：それなら競馬に興味のない人でも買いますよねぇ。やってほしいです。

◀石川県　壱也さん：炎は怖いですよね。アッという間に命を奪っていきますから。

◀岐阜県　聖真涼さん：そうですね。幼くなってますよね。カワイイ感じです。

▲富山県　チハルさん：宝物にしていってください。というか毎号宝物にしてもらえると嬉しいんですけど(笑)。

▲福岡県　ATURAさん：ちゃんとした物語に結びつけてくれれば、おもしろいゲームになると思うんですが。

◀青森県　くめた夏緒さん：厳しいですよね。勉強したくない人はしなくていいわけですし。

◀千葉県　彩軌彼方さん：ちゃんと見れると思うんですけどねぇ。まだその辺の詳しいことは判らないんですが。SCE！を信頼しましょう。

◀愛知県　火鳥ユウコさん：気になりますよね。『DASH』を超える展開になるでしょうけど。

◀宮城県　トモさん：アクセスも速くなるでしょうねぇ。どうしても。現行PSソフトが遊びやすくなると……。

◀宮城県　楓来らみーさん：ちなみに『カルドセプト』のPS版はもう発売済みです。で、『バロック』はもうすぐです。いいゲームですよね。メモリーカードなのでPS版の方が対戦しやすかったりします。

◀東京都　瀬都葵となさん：TVで放送したらかなりマズイですよね。某ピカ○ュウの時よりもハデにいっちゃいそうです。笑。超能力特集とかにも出れそうです。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：攻略本なくてもEDまで行ってみるのはワクワクですよね。そのかわり何か見逃しちゃったのかなぁ？ って不安もついて回りますけど。

ハガキが欲しいとかそんなコト

待ったナシです！　ココまで来ると、ハガキ描いて委員会も黙ってはいられなかったようだ。日本社会を5千年前から動かしてきたと言われている裏の力……ハガキ委員会がついに公衆の面前に現れたのだ！　ハガキを何枚ピラミッド型に積み上げていけるか選手権。これはハガキマニアの心を激しく揺さぶったようだ。ソレは、伝統と格式を重んじる同委員会も例外ではなかった。いつの時代もどの組織にでも異端児はいるモノだ。影から出て、自分の力を示してみたい。ソレは人として当然の要求にも見える。ハガキーファイト！

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント(例外あり)。決算(まだぜんぜん未定)までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

Vol.123

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.8・9のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月11日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.120

①「Little Lovers SHE SO GAME」イベント限定 Tシャツ
宮田圭（埼玉県）小山内正勝（北海道）田口時和（群馬県）

②「プルムイ プルムイ」B2サイズポスター
鈴木康之（神奈川県）中村真史（東京都）千草孝（三重県）土居剛（茨城県）田辺藤一郎（奈良県）

③「プルムイ プルムイ」オリジナルテレカ
伊藤禎章（愛知県）東出賢次（神奈川県）倉谷奈実（富山県）松村亜紀（広島県）江原千花（千葉県）

④「玉繭物語」オリジナルテレカ
真柴保子（宮崎県）大橋淳（秋田県）御園貴広（埼玉県）植村安紀子（福井県）小山哲（大阪府）

HEXAMOON GUARDIANSオリジナルグッズ

⑤テレホンカードゴールドタイプ
田中泰（岐阜県）横山寧宏（福岡県）中野泰則（愛知県）

⑥テレホンカードシルバータイプ
藤井大輔（京都府）矢吹祐人（神奈川県）鈴木理恵子（福島県）

⑦B5サイズ ステッカー
葛西裕子（兵庫県）山口英則（茨城県）新美智史（栃木県）

⑧オリジナルTシャツ
正木博之（岡山県）柏田香枝（和歌山県）林靖人（兵庫県）

⑨「マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！」トレーディングカード
吉田美幸（神奈川県）北原哲也（長野県）神信人（埼玉県）桜田政子（東京都）小林義和（千葉県）

⑩「ゲッターロボ大決戦!」グッズ3点セット
高野雄太（兵庫県）大野美穂（千葉県）森田祐介（東京都）

⑪PSソフト「エキサイティングバス2」
大林克俊（岡山県）結城悟（大分県）藤井若菜（岐阜県）

⑫PSソフト「SIMPLE1500シリーズ Vol.14 THE ブロックくずし」
山田直人（岐阜県）新野綾子（東京都）柴田直哉（福井県）

⑬PSソフト「プルムイ プルムイ」
夏見敦子（東京都）但馬好美（兵庫県）本田久明（新潟県）

⑭PSソフト「ポップンミュージック2」
藤多英司（北海道）芝冴子（東京都）久慈仁志（宮崎県）

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.8・9から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[企画]123号記念スペシャルプレゼント ②[特報]ハッピィサルベージ ③[特報]ルナ・ウイング 時を越えた聖戦 ④[特報]ロビン・ロイドの冒険 ⑤[特報]ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ ⑥[RPG]ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち ⑦[RPG]アークザラッドⅢ ⑧[RPG]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ⑨[RPG]クロノ・クロス ⑩[RPG]クロノ・トリガー ⑪[RPG]ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの ⑫[RPG]レジェンド オブ ドラグーン ⑬[RPG]エヴァーグレイス ⑭[RPG]グローランサー ⑮[RPG]アランドラ2 魔進化の謎 ⑯[RPG]バロック 歪んだ妄想 ⑰[RPG]ワイルドアームズ 2ndイグニッション ⑱[RPG]デュープリズム ⑲[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ⑳[RPG]ジルオール ㉑[RPG]かえるの絵本 なくした記憶を求めて ㉒[企画]西遊記 ㉓[攻略]バイオハザード3 ラスト エスケープ ㉔[攻略]ジョジョの奇妙な冒険 ㉕[攻略]サイレントボマー ㉖[攻略]サイキックフォース2 ㉗[企画]ときめきメモリアル2 ㉘[連載]DPSソフトレビュー ㉙[連載]4色奴隷 ㉚[企画]ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン ㉛[連載]電撃プレイクエスチョン ㉜[連載]ウラワザデータベース ㉝[連載]まんが はじめて物語 ㉞[連載]電撃コラムス ㉟[連載]PSの奴隷 ㊱[新作]パラサイト・イヴ2 ㊲[新作]グランツーリスモ2 ㊳[新作]ビブリボン ㊴[新作]チョコボコレクション ㊵[新作]ドラゴンヴァラー ㊶[新作]剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章 ㊷[新作]LOVE＆DESTROY ㊸[新作]桃太郎電鉄V ㊹[連載]NEXT WAVE？ ㊺[企画]プラネットライカ ㊻[連載]電撃PlayStation 2 ㊼[連載]電撃NEWS STATION ㊽[連載]電撃モノSTATION ㊾[連載]電撃ランキングステーション ㊿[付録]メモリーカードシール Vol.123スペシャル

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど） ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む） ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください（3つまで）。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.223～225）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.223～225）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通64プラス ㉓ゲーム批評 ㉔gM ㉕その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉖とお答えください）。

【23】「アークザラッドⅢ」について、下からを選んでください。
①予約して買う ②買うつもりである ③わからない ④買わない ⑤予約して買った ⑥予約せずに買った

【24】「クロノ・トリガー」について、【23】の一覧から1つ選んでください。

DENGEKI SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
What's Happend!?
Give up!
Next year 3/4
Now Playing
Leave it to me!
After...
K.O
パラサイト・イヴ2
グランツーリスモ2
ビブリボン
チョコボコレクション
ドラゴンヴァラー
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章
LOVE&DESTROY その他
イラスト／伊藤勇太

A・AVG **パラサイト・イヴ2** 12/16 ▶スクウェア ▶¥6,800（CD2枚組） ▶MC（1ブロック） AC（DS対応）

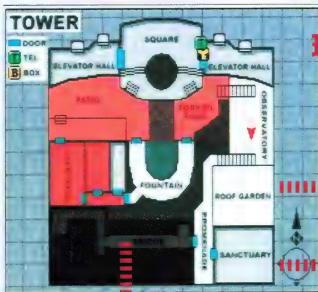
パラサイトエナジー
カスタマイズetc.

進化したゲームシステムを大紹介！

次々と詳細が明らかになる『パラサイト・イヴ2』（以下『PE2』）。今回は、その中核をなすゲームシステムがついに判明する!!

Parasite

前回に引き続き、話題のシネマティックAVG『PE2』のシステムを徹底検証！ゲーム性が大幅に変化した今作は、前作以上にプレイヤーの遊びやすさを追求している。マップ表示からパラサイトエナジーの使用、武器のカスタマイズに至るまで、わかりやすく、そしてプレイしやすいように変更、改善が加えられているのだ。今回は、それら3つのシステムを紹介しつつ、さらなる本作の魅力に迫ってみよう。

MAP & SAVE マップ＆セーブ

全体MAPは見やすく現状もひと目で確認可能！

場所によって異なる位置、異なるアングルで画面が表示される本作。ここで紹介する全体MAPは、複雑に構成されたフィールドを略図でわかりやすく説明するプレイヤーの道標となるものなのだ。

●マップはフィールドで入手

◀MAPのある場所はさまざま。建物に入ったらまず探そう。

全体MAPは、基本的にフィールドのどこかでMAPを見つけることで見られるようになる。しかし見つけられなくても、アヤが通過した地点だけは表示されていくのだ。

●アイコンで仕掛けが一目瞭然！

◀鍵のかかった扉を発見すると、表示される。

鍵のかかった扉など、アヤの行く手を阻むさまざまな仕掛けも、MAPで確認できるようになっている。それが左で紹介している鍵マークとTマーク（TEL）のアイコンだ。ちなみにTマークは電話を表しており、前作同様セーブは電話で行うことになる。なお、これ以外にBOXというアイコンもある。これはアイテムの位置を表しているのか？

◀セーブポイント。攻略のヒントも聞ける。

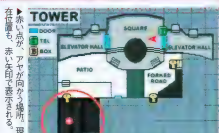
●目的地がひと目でわかる

『PE2』の遊びやすさの1つとして挙げられるのが、この機能。アヤが訪れるべき場所が、右の写真のように赤い点として表示されるのだ。これなら迷うことなく、目的地にたどり着くことができるだろう。また、MAP上で赤く表示されている地帯は、NMC（※）が出現する場所を表している。戦闘を回避しつつ目的地へ移動したい場合は、非常に便利だ。

▶赤い点が、アヤが向かう場所。現在位置も、赤い矢印で表示される。

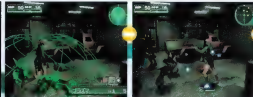
  原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」（角川ホラー文庫刊） ※NMC：ネオ・ミトコンドリア・クリーチャーの略称。

PARASITE ENERGY パラサイトエナジー

Eve II パラサイト・イヴ 2 TM

さまざまな効果でアヤの戦いを助ける特殊能力

ミトコンドリア・Eveの反乱で、覚醒したミトコンドリアとの共存を選んだアヤ。そんな彼女は、ミトコンドリアの力を解放することで、人知を超えた力を発揮することができる。

コンバッション

▲体内のミトコンドリアを活性化し、発火させるコンバッション。
▲火災が放射され、NMCが炎に包まれる。広範囲に効果がある。

プラズマ

▲多数のクリーチャーに囲まれピンチに陥るアヤ。そんなときは…。
▲アヤを中心に、球状の効果を発揮するプラズマを発動。
▲強烈な放電がクリーチャーを襲う。これで敵を一掃できる!!

前作でもアヤを助けたパラサイト能力。もちろん今作でも、この能力はNMC戦で多いに力を発揮することになるのだ。前作ではレベルアップすると自然に覚えていった能力だが、今回は、もともとアヤが持っている力を"復活"させるという形式になった。なお、パラサイトエナジーを使うには、MP（ミトコンドリアポイント）が必要となる。

移動中も使用可能！ ヒーリング

▶以前も紹介したヒーリング。この能力は、ほかのパラサイトエナジーとは違い、移動中も使用可能なのだ。

パラサイトエナジーを使うには？

ここでパラサイトエナジーの使用法を紹介しよう。ちなみにMPは、アイテムを使ったり、戦闘が終了すると回復する。

▲どの能力を使うか選択。この間、時間は停止する。
▲タイムチャージ開始。ゲージがいっぱいになると…。
▲パラサイトエナジーが発動。敵に攻撃がHITする。

経験値を振り分けることで使用可能に！

今作では、アヤはパラサイトエナジーを封印した状態でゲームが始まる。この封印されたパラサイトエナジーに、NMCとの戦闘で得た経験値を振り分けることで、初めて能力が使えるようになるのだ。ちなみにゲーム内では、この手順を"復活"と呼んでいる。どのパラサイトエナジーを復活させるのかが、攻略の要になる？

▲「P.ENERGY」で能力を復活できる。

▼使用不可の能力は、暗く表示されている。復活を選択し、必要な経験値を振り分けると…。

パラサイトエナジーを復活させる手順

パラサイトエナジーを復活させるには、まず復活させたい能力を選び、そこに経験値を振り分ければいい。その際、能力の効果範囲や消費MP、復活に必要な経験値が表示される。

▶コンバッションが復活！

パラサイトエナジー復活

パラサイトエナジーをレベルアップさせることも！

復活させたパラサイトエナジーは、さらに経験値を振り分けることでレベルアップさせることができる。そしてレベルアップした能力は、威力、消費MPなどのさまざまな面で使いやすくなっていく。新しい能力を復活させるか、それとも1つのものを強化するか、すべてはプレイヤーの自由。

◀パイロキネシスを選択。レベルアップしたときの効果や射程が表示され、「はい」を選ぶとレベルが2になる。

レベルアップ前と後ではダメージがこんなに違う！

レベルアップ前
▼パイロキネシス照射。ダメージは低い。

レベルアップ後
▼レベル2では、ダメージが100以上に。

さらに隠されたエナジーもある

その復活法や、発生条件は不明だが、通常の方法では使用できないパラサイトエナジーもあることが判明。右のインフェルノがその例だが、ほかにもこのような能力が隠されていそうだ。

驚異的な力でNMCを粉砕！ インフェルノ

▶炎が噴き出し、NMCの体を燃やしつくす。与えるダメージもかなりのもの。

WEAPON 武器

システムが改良されカスタマイズがより快適に!

カスタマイズは、武器(メインアーム)にオプション(サブアーム)を付けるというシンプルなものに変化。状況に応じたサブアームの付け替えも可能になり、戦略性も格段にアップしている。

▶サブアームは、所持しているものなら移動時に交換が可能。敵の弱点がわかっていれば、有効な武器に付け替えて大ダメージを狙うこともできるのだ。

今作のカスタマイズは、ライフルなどの大型の武器にサブアームを装着するというシンプルなものに変更された。シンプルになった分、装備品となるサブアームやオプションパーツが多数用意されており、武器を組み立てるという新たな楽しみ方もできるようになっている。ここでは、前作よりも格段に快適に、そして戦略性が豊かになった新しいカスタマイズのシステムについて解説しよう。

M4A1ライフル

両手持ちの中型の拳銃。アメリカ陸軍や特殊部隊統合軍(SOCOM)などで使用されている。

サブアーム装着例

M9

銃に装着するタイプのナイフ。M4A1のカスタムパーツである。

M203

M4A1に装着するタイプのグレネードランチャー。威力は絶大。

1つの武器に別の武器を装着するそれがNEWカスタマイズだ!

ここではサブアーム装着の例を、実際のゲーム画面を使って解説しよう。装着するパーツはナイフ(M9)と、グレネードランチャー(M203)だ。この2つは接近戦用武器と遠距離用武器という違いはあるが、装着方法はまったく同じだ。

●ライフルに装着するパーツを選択

ステータスのアイテム欄の中から、装着したいパーツを選択。ここで〝使う〟を選ぶだけで、ライフルにパーツを装着することができるのだ。なお、ここでは左の写真のように、装着したいパーツの詳細なデータも確認することができる。

●装備状況を確認

上記の〝使う〟を選択すると、左の写真のようにヘルプ画面が表示される。まず、上段にライフル名と選択したパーツの名称が表示され、それがどのように改造されたかが表示されるのだ。ちなみに、サブアームを複数付けることはできない。

●改造した銃の性能をチェック

改造が完了すると、その性能と特徴が表示される。ちなみに、ステータス内の「WEIGHT」とは、銃の重量。この数値が大きくなると、銃を構える速さや移動速度が低下してしまう。改造後は、武器ステータスのチェックも必要となるのだ。

サブアームはいつでも交換可能 状況に合わせて使い分けよう

前回、銃の弾の入れ替えが自由ということを紹介したが、実はサブアームも戦闘中以外なら自由に付け替えができるのだ。例えば、強力な敵が出現する場所では破壊力のあるグレネードを付け、それ以外の場所ではナイフを付けて弾を節約するということも可能。今作のカスタマイズは、単なるパワーアップの手段ではなく、戦略の1つとしてとらえることもできるのだ。

◀右下のR2の数字が、サブアームの残弾数。弾がなくなったので、別のパーツにチェンジ!
▶ここでステータス画面を表示。M9を選択して、サブアームをナイフに変更する。
▼装備変更終了。ナイフは大振りになるものの、弾数を消費せずに攻撃できるので便利。

●追加効果はどうなるのか?

前作では、カスタマイズにより武器に追加効果を付けることができたが、今作ではそれはなさそう。その分、弾丸の種類などが重要な意味を持ってきそうだ。前回紹介した弾丸のファイアフライは、敵に当たると相手を燃やすという特性を持っていた。同じように、敵に毒の効果を追加する弾丸などが登場する可能性も高いだろう。また、今作で弾倉を増やすには、サブアームとして弾倉の多いマガジンを装着することで可能になる。

▼M4A1にライフル.Mグリップを装着。装弾数が30発増加した。

▼相手を炎上させるファイアフライ。弾のバリエーションに期待!

●武器や防具を売る店もある

前作の警察署地下のトーレスや、廃虚と化したN.Y.で開かれていた武器屋のように、今作にもいくつかの武器屋が登場する。そこでは武器はもちろん、防具やアイテムなども買うことができるようだ。買い物などは、BP(バウンティポイント)を使って行う。これは、NMCを倒した際に手に入るもので、MISTからもらえる報奨金のようなものだ。ここでは、今作に登場する2つのショップを紹介しよう。

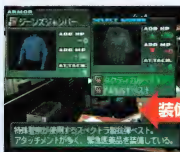
HP、MPのアップダウンは、着用している防具で決まる!

防具 ARMOR

前作から最もシステムが変わったのが防具関係。アヤのHP、MPの変化はもちろん、所持アイテムの総数も、防具が左右する。防具の選択も、状況にあわせることが重要になってくる。

前作では、あくまで防御力のアップダウンに関係していた防具だが、今作ではアヤの体力やMPの値などに影響を与えるようになった。これにより、防具の重要度がますます高くなったといえるだろう。また、アヤが所持できるアイテムの総数も、防具が持つアタッチメントの数と直接関わってくる。ここでは、その代表的な例と効果について、いち早く紹介しよう。

Gジャン→タクティカルベスト

▼タクティカルベストに装備変更。HPが50上がり、所持できるアイテム数(ATTACH)が6に。

タクティカルベスト→PASGTベスト

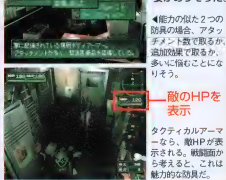
▼今度はPASGTベストへ。HPは減ってしまうが、MPと所持できるアイテム数がアップする。

防具ごとに所持アイテム数や追加効果が異なる!

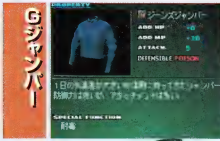
RPGだった前作では、HPやMPはレベルアップで上昇し、所持アイテム数はバトルポイントをアイテムに振り分けることで増やすことができた。しかし今作では、アヤの体力などは一定値に定められており、装備した防具によって変化するようになっている。『PE2』では、防具選びも、対NMC戦や探索での重要な要素となっているのだ。

防具ステータスのここに注目

前作では、防具をカスタマイズすることで追加効果を得ていたが、今回はあらかじめ防具に何らかの追加効果が備わっている。前作よりもNMCのバリエーションが増えた今作では、防具ステータスの中ではHPやMPの増減よりも、この追加効果のほうの重要度が高いだろう。戦闘中の武器変更は、アタッチメントに装備しているものに限るため、アタッチメントの数もチェックする必要がありそうだ。

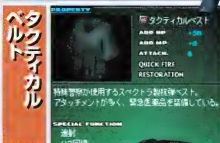
◀能力の似た2つの防具の場合、アタッチメント数で取るか、追加効果で取るか、多いに悩むことになりそう。

敵のHPを表示

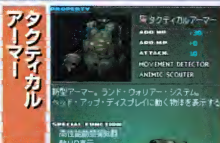
タクティカルアーマーなら、敵HPが表示される。戦闘面から考えると、これは魅力的な防具だ。

Gジャンパー

アヤが初めから着用している服。能力的には低いものの、所持アイテム数がそこそこあり、さらに毒を防ぐ効果も持っている。MPが+10されるので、パラサイトエナジーをメインに戦う人には向いているだろう。

PASGTベスト

軍が使用しているボディアーマー。HP、MPともに上昇し、Gジャンパーに比べると、所持アイテム数が2つ多い。毒への耐性があるうえに、医薬品が装備されているので、時間とともにHPも回復していく。いざというときに役立つ?

タクティカルベルト

特殊警察が装備するベスト。アタッチメントはPASGTベストよりは少ないものの、HPが+50になるという利点がある。PASGTベスト同様、医薬品が装備されているので、HPが回復する。さらに、これを着ると銃が連射可能になる。

タクティカルアーマー

ヘルメットが付いている新型のアーマー。MPは上がらないものの、今回紹介している防具の中では一番アタッチメント数が多い。戦闘中に、NMCのHPが表示されるようになるという装備効果も持つ。とても頼りになる防具だ。

●ダグラスの武器屋

砂漠地帯に住む武器マニアのおじさん。MISTに知り合いがいるらしく、BPと引き換えに、彼が持っている武器や防具、薬を貸してくれる。彼は相当のガンマニアらしく、部屋の壁にはさまざまな銃が飾られている。中には、強力な武器が眠っているかも……。アヤの頼りになる協力者になりそうだ。

▼アヤに気さくに話しかけるダグラス。彼の言葉に甘えてしまおう。

●MIST火器管理庫

MISTの火器管制担当官を務めるジョディのいる場所。メッセージから察するに、買い物の基本的なことは、彼女から聞くことになるようだ。ショットガンをはじめとした武器や防具、回復アイテムなど、さまざまなアイテムを買うことができる。アイテムの知識などは、ここで聞くことができるかもしれない。

▼ジョディからは、さまざまなアドバイスを聞くことができそう。

▼所持しているBPとアタッチメントの数を考えてアイテムを購入。

ついに新事実発覚!!

●アーケードディスクとGTディスクの2枚組!
●アーケードモードでGTモードの車が使える!

ついに公開!

開発も急ピッチで進行!! 現在、バランス調整中ということで、発売も間近に迫った『GT2』。今回は、今まで不明だったアーケードモードの話題など、気になる新情報を大量放出で大公開だ!!

新しくなった2大モードをチェック!!

2PLAYER BATTLE

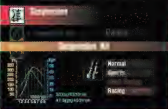
アーケードモード ARCADE MODE

タイムアタック&対戦はこちら

純粋にレースだけを楽しんだり、対戦やタイムアタックもできるアーケードモード。今回はマシンセッティングもされるようになり、本格的に楽しめそうな予感。

POINT 1 マシンセッティングが可能

アーケードモードは、前作同様にクルマの性能によってクラス分け(クラスA~クラスC)されているが、今回はマシンのセッティングが可能となり、さらに走りの幅が広がった。その内容は主にパーツのセッティングで、ギア比などの数値的なセッティングについては不明。しかし、サスペンションやタイヤの選択など基本的なものから、ポート研磨、軽量化まで、その項目は多岐に渡っている。今作のアーケードモードは意外にあなどれないかも。

CHANGE PARTS

▲セッティングの項目は、今回のGTモードの中でできるものに準じている。なかなか本格的。

POINT 2 ダートトライアルが追加

ラリーなどダートレースが追加されることは、すでに発表されていたが、このアーケードモードでは、ロードレース(アスファルトなどで舗装された道路)のほかにダートトライアルも選択することができる。ここで使えるクルマは、もちろんラリー仕様で、現在判明しているのは、カローラ、インプレッサWRX、ランサー エボリューションV、プジョー206となっている。また、ダートトライアルのコースには、ダウンヒルやクライムヒルといった、上りや下りのコースがあり一筋縄ではいかないレイアウトになっている。

▲ダートトライアルでは、ラリー仕様の車を選んでチャレンジできる。

▲すべりやすく、起伏も激しいダートコース。腕の見せどころだ。

軽オンリーのレースも!?

★トピック

軽自動車のみエントリー可能なレースを発見!! 詳しくは不明だが、おそらく前作にもあったFF限定、FR限定などのイベントレースでは?

◀前作にあったライトウェイトっぽい雰囲気も。

RCG	グランツーリスモ2	11/25	▶SCEI ▶¥6,800(CD2枚組)
			▶対応周辺機器未定

GRAN TURISMO 2 TM
THE REAL DRIVING SIMULATOR

 画面写真は開発中のものです。

『GT2』最新情報!!

GTモード GRAN TURISMO MODE じっくり遊べるメインモード

開発者いわく「半年は遊べる」ってほどのボリュームがあるGTモード。確かに車種、コース、ライセンス試験などあらゆる要素がパワーアップしているので、かなり長く遊べそうだ。なお、このGTモードについては、次ページでさらに詳しく紹介しているぞ!!

POINT 1 ワールドワイドになったMAP画面

国産のメーカーはもちろん、海外のメーカーも増えたため、前作は1画面しかなかったマップ画面がさらにワールドワイドに広がったシステムになった。メインマップの画面には、ライセンス、カーウォッシュなどおなじみの場所のほかに、ノースシティ、イーストシティといった東西南北の街があり、それぞれの街に各メーカーが散在している。日本のメーカーはイーストシティに集中しているぞ。

▲外車にも中古があるはずだけど、「USED CAR」の項目がない。これは？

▶すっきりしているメニュー画面

▲ノースシティには、英独のメーカーがある。国別に分けられているのはわかりやすい。

POINT 2 ライセンス試験は国内&国際の2種類

今作では、国内ライセンスから国際ライセンスへとステップアップしていく。しかも試験の数は、全部で60もあり、前作同様これには悩まされそうだ。ただし、前作のクリアデータがあれば、一部の試験が免除される。具体的には、前作のA級クリアで国内B級が免除、前作のIAクリアで国内A級が免除となる。

◀国際ライセンスは、免除なしの必須科目だ。

◀今作のゴールドタイムの基準は厳しいぞ。

POINT 3 チューニングにプロ仕様が追加

チューニングの内容は、前作とほぼ同じだが、新たにプロフェッショナル仕様のチューンが追加された。「FOR PROFESSIONAL」という項目がそれで、前作にもあったフルカスタマイズサービス（ギア比やサスのバネレートを変えるやつね）のほかに、車体を制御する特殊なコントローラーを装着するものもある。

◀タイヤにもプロフェッショナル仕様がある。

◀ちとムズカシイけど、クルマの知識があれば……。

新規参戦のクルマを初公開！

★トピック

ニッサン車のチューンなどで知られるトミーカイラが、自社ブランドで開発したZZ-S Coupe（現在は生産中止）。そしてRUFのチューンドポルシェなど、今回はチューニングメーカーのクルマも登場している。カーマニアも納得？

▲現実では、乗れるチャンスが少ない。コレクションに…。
▲ポルシェが参入していないだけに気になる1台。

次のページでさらに詳しく！

GTモードの気になるポイントを

▶グラフィックだけではなく、FR、FFなど駆動方式で違う操作感も実車感覚だ。

▲価格表示の部分はまだ入っていないが、果たして金額面はどうなる？

▼夜間コースも収録。前作にもあったSSR5だろうか。

カーライフをさらにリアルにシミュレート！

ＧＴモードの楽しみは、人によってそれぞれ。コレクションに没頭する人もいれば、好きなクルマをひたすら乗り回す人もいる。そして、このゲームの特徴でもある「リアルさ」も魅力のひとつ。ここでは、テクニックがなければ先へ進めないという「ライセンス試験」や、高度な知識が必要とされる「チューニング」という、リアルであるがゆえに難しい２つの要素をピックアップして紹介していこう。

▶前作ではこのメニュー画面でセーブ＆ロード、クルマのトレードができたが…。

ホイールショップが追加！

新たにホイールショップが追加。実際のホイールには、軽量化、インチアップ、グリップアップ、ブレーキ制御の強化という効果があるが、「GT2」ではドレスアップのみ。

▲ホイールは、まずいくつかのショップから選択することに。

▶走行中は見えない足回りに気を使うのが本物のドライバー。

ライセンス試験　国内から国際へ難易度もアップ！

ライセンス試験は、国内ライセンスから国際ライセンスへステップアップするにつれて、難易度も上がっていく。でも、今回は試験に合格できない人のために「仮免許」システムを搭載。試験に合格できなくても、そのランクのレースにエントリーできるようになった。

▲現在公開されている画面には、各ランクの認定試験はないが…。

円旋回

円状のコースをグルッと旋回する試験。国内Ｂ級の初歩的な試験なので、合格するだけならそれほど難しくないはず。

▲ラップ数を見ると、コースを３周しなければならないみたい。

▲合格基準はトータルタイム？　それともラップタイム？

Ｓ字

これまた国内Ｂ級で、ＲＣＧでは基本中の基本ともいえるテクニック。コースアウトすれば、もちろんリタイヤとなる。

▲ラップ表示がないので、おそらく１周のラップタイムが合格基準。

▲うまく走れない人のために「教習モード」もあるとか。

▲今回もクリアタイムによって、金銀銅のトロフィーがもらえる。オール金を狙おう。

◀コースアウトすれば、そこで終わり。ライセンス試験は[illegible]されないのだ。

ライセンス試験の内容をチェック！

国内Ｂ級から国際Ｂ級までの試験内容を大公開!!　各ライセンスとも10項目の試験が用意されているが、総試験数は60。ということは最後の国際Ａ級は20項目？　前作と同じなら、国際Ｂ級までは各コースを部分的に使用し、国際Ａ級はひとつのコースをまるごと使用したタイムアタックになるはず。以前、収録コースは約20と発表されていたので、これはありえるかも。なんかツラそう。

	国内Ｂ級	国内Ａ級	国際Ｃ級	国際Ｂ級
1	発進と停止１	高速ブレーキング	コーナリングの応用９ Ｊ字ターン	アンダーステア攻略１
2	発進と停止２	旋回ブレーキング	コーナリングの応用10 Ｊ字ターン	アンダーステア攻略２
3	発進と停止３	コーナリングの応用１ Ｕ字ターン	複合コーナー攻略１	オーバーステア攻略１ ＦＦ
4	円旋回１	コーナリングの応用２ Ｕ字ターン	複合コーナー攻略２	オーバーステア攻略２ ＦＲ
5	円旋回２	コーナリングの応用３ Ｌ字ターン	複合コーナー攻略３ 高速	低速スラローム
6	コーナリングの基礎１ Ｕ字ターン	コーナリングの応用４ Ｌ字ターン	複合コーナー攻略４ 高速	中速スラローム１
7	コーナリングの基礎２ Ｕ字ターン	コーナリングの応用５ Ｓ字ターン	シケイン攻略１	中速スラローム２
8	コーナリングの基礎３ Ｕ字ターン	コーナリングの応用６ Ｓ字ターン	シケイン攻略２	高速スラローム１
9	コーナリングの基礎４ Ｓ字コーナー	コーナリングの応用７ クランク	実践コーナリング１	高速スラローム２
10	コーナリングの基礎５ Ｓ字コーナー	コーナリングの応用８ クランク	実践コーナリング２	実践コーナリング３

※上の表で掲載しているライセンス試験の項目は開発段階のものです。実際のソフトでは変更になる可能性があります。

ピックアップして徹底紹介!!

チューンナップ　チューンを極めて高次元の走りを狙え!

今回はチューニングメーカーの数が大幅に増加し、チューンの楽しみがさらにアップしている。前作にはなかったチューンも多数追加されているが、特にプロフェッショナル仕様の項目に注目。これによって前作以上に細かく奥の深い調整が可能になっているのだ。自分のドライビングスタイルやマシンセッティングとのマッチングを考えつつ、最速の車を作り上げよう。

●トミーカイラとニッサンの関係って…?

トミーカイラは、スカイラインGT-Rのチューンなどで知られる通好みのメーカー。なお、このゲームでは、スカGをトミーカイラに持っていっても、チューンしてもらえないので注意。

◀ニッサン側のスカGは、NISMOで。

◀トミーカイラは車メーカーとして登場している。

◀チューンショップでは、各パーツの説明が詳しく表示されているので参考にしよう。

チューン一覧

チューンの内容は、前作とはほとんど変わっていないように思われる。チューンパーツのカテゴリーもほぼ同じだし、その点では前作をプレイした人なら説明いらずでしょう。各パーツの詳しい説明もあるので初めての人も大丈夫。

マフラー＆エアクリーナー

吸入効率を向上させるエアクリーナーと、排気抵抗を減少させるマフラーのセット。トルクアップなどの効果がある。

パーツ	種類
	スポーツ
	セミレーシング
	レーシング

ブレーキ

前後のブレーキバランスを変えると、旋回性能に影響が出る。

パーツ	種類
	スポーツブレーキキット
	ブレーキバランスコントローラー

エンジン

排気量UP（ボアアップ）は、今回もスカGのみ？　初歩的なチューンでもあるコンピューター交換は、まずやっておきたい基本かも。

パーツ	種類
コンピューター	レーシングロム
NAチューニング	STAGE1～3
エンジンバランスどり	フルバランスチューン
排気量UP	排気量UP
ポート研磨	ポート研磨

ドライブトレイン

フライホイールは軽量化による加速、クラッチはトルクの伝達能力など、駆動系に影響する。ミッションのフルカスタマイズサービスは、ギア比を自由にいじれるので、マシンセッティングでのお楽しみといえる。でもこれは費用もかなり高いはず。

パーツ	種類
トランスミッション	クロスミッション
	スーパークロスミッション
	フルカスタマイズサービス
フライホイール	スポーツ
	セミレーシング
	レーシング
クラッチ	ビッグシングル
	ツインプレート
	トリプルプレート
プロペラシャフト	カーボンプロペラシャフト
FOR　PROFESSIONAL	2ウェイ LSD
	1.5ウェイ LSD
	1ウェイ LSD
	フルカスタマイズサービス

▶カスタマイズでの数値調整が勝敗を分ける。

ターボ

タービンキットは、各段階によって、出力の回転域が異なるので注意。

パーツ	種類
インタークーラー	スポーツ
	レーシング
タービンキット	STAGE1～4

サスペンション

フルカスタマイズサービスまでチューンすると、車高などの設定も変更可能となる。

パーツ	種類
サスペンションキット	スポーツ
	セミレーシング
FOR　PROFESSIONAL	フルカスタマイズサービス

タイヤ

ほかのチューンもそうだが、チューン後は実際に走ってみて感覚をつかむしかない。特に足回りは微妙なので、いろいろ試して走りやすいタイヤを選びたい。もちろんダートコースにはダートタイヤを使おう。

パーツ	種類
スポーツタイヤ	スポーツタイヤ
レーシングタイヤ	ハード
	ミディアム
	ソフト
	スーパーソフト
ダートタイヤ	ダートタイヤ
FOR PROFESSIONAL	コントロールタイヤ

アザーズ

軽量化は加速、コーナリング、ブレーキなどの性能がアップ。レーシングモディファイは、レース仕様のチューン。プロ仕様のチューンには、クルマの安定性や、旋回性能を高めたりするものがある。

パーツ	種類
軽量化	STAGE1～3
レーシングモディファイ	レーシングモディファイ
FOR PROFESSIONAL	ヨーコントロールシステム
	アクティブスタビリティコントローラー
	TCSコントローラー

CHECK

「STAGE」ってなんだろう?

表中のタービンキットや軽量化のところにある「STAGE」というのは、簡単にいえば段階のこと。基本的にSTAGE1よりも、STAGE4の方が効果は大きいが、クルマやテクに合わせよう。

◀軽量化は、車重が軽くなり各性能がアップ。車のダイエットだ。

『GT2』の開発は現在最後の追い込み状態らしく、体験版では未調整の部分があった操作感覚も、だいぶ良くなったとのこと。期待はますます膨らみます。さて、最初のページで発表した「新事実」について、ここでちょっと補足です。「アーケードモードでGTモードの車が使える！」とありますが、現時点で確定しているのは2P対戦時のみ。1PモードはCOMとのバランス調整が微妙で、採用はまだ未定だそうです。ちなみに、前作で購入した車のデータを『2』に持ち越すことはできません。これはちょっと残念ですね。　ところで、今回の収録メーカーの1つ、トミーカイラは、実はブランド名。社名はトミタ夢工場で、社長の富田さんと副社長の解良さんの名前をとり、ブランド名にしているとのことです。この会社はニッサンとの関係が濃いですが、レガシィなど、スバル車のチューンも手がけています。というわけで、ROMが届いたらやけに気になるZZ-Sを速攻ゲットするつもり。でもアメ車のアレを見つけたら、たぶんそればっか…。（子どもの頃ムスタング（"マ"ではない）のプラモばっか作ってた『GT1＆2』担当：HALマッハ1）

ビブリボン™

●ビブリボン(Vib-ribbon)＝バイブレーション＋リボンの造語。線のラインの上を進んでいくイメージを表す言葉。

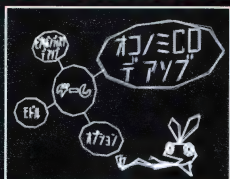
ビブリ
音から生まれた不思議なキャラクター。耳がウサギに似てるけど、ビブリはビブリ、ウサギじゃないよ。音楽の世界を散歩するのが大好きで、どんなジャンルの曲でもノリノリになる。ケロビブリやムシブリにも変身するけど……

斬新リズムアクションが

『ビブリボン』は『パラッパ』、『ウンジャマ』に続くSCEIの音楽ゲーム最新作。音楽CDを自由に入れ替えて、キミの好きな曲にあわせてプレイできるんだ。黒い画面を跳ね回る線画のキャラクターが超キュートだよ！

RAP! 『パラッパラッパー』
ROCK! 『ウンジャマ・ラミー』
∞ムゲンダイ!! そしてこの冬 ビブリボン 誕生!

好きな音楽CDでプレイできる!

▶「オコノミCDデアソブ」を選んで、自分の好きな音楽のCDに入れ替えよう。ノリノリ！

キミの好きな曲でビブリがアクション!!

このゲーム最大の特徴は、なんといってもゲームのCD－ROMを好きな音楽CDに入れ替えて、（さらに、好きな曲を選んで）プレイできること！ジャンル不問で音楽ゲームが楽しめるんだ。

CD入れ替えで曲数無限!

ムシブリ ビブリがかなり退化した姿。ケロビブリよりも格下

ケロビブリ ビブリが退化した姿。カエルっぽいルックスが…？

▲音楽に合わせてキュートなビブリがスキップするよ。

◀難易度ごとに2曲ずつ、計6曲のオリジナル曲がある。

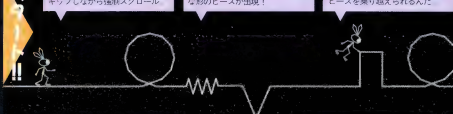
『ビブリボン』の世界の歩き方

ここでは、ゲームの流れに沿って『ビブリボン』のルールを説明しよう。すぐに覚えられるカンタンルールだから、誰でもいきなり楽しくプレイできちゃうんだ。

スタート!!

曲が始まるとゲームスタート。スキップしながら強制スクロール

歩いていくと、道の途中でいろんな形のピースが出現！

タイミングよくボタンを押すと、ピースを乗り越えられるんだ

ビブリの進化と退化って？

●虫から天使(？)まで

▶ムシブリで失敗が続くとゲームオーバー。

音楽に合わせてボタンを押すこのゲーム。タイミングがズレたりすると、ビブリはケロビブリやムシブリに退化。逆にうまくプレイするとスーパービブリに進化するんだ！

テクニック次第で姿が変化する！

▶スーパービブリになると点数が2倍！

さらに進化!!

スーパービブリ　ビブリが進化した状態 なんとなくコージャス!?

SCEIから登場!

ETC	ビブリボン	12/9	▶SCEI
			▶¥4,800(予)
		▶DS(AC非対応)	

4つのボタンでカンタンプレイ!!

●曲に合わせてボタンを押そう!

『ビブリボン』のルールはすっごくカンタン。どんどん流れてくるいろんな形のピースに合わせて、決められたボタンをタイミングよく押していくだけなんだ。使うボタンはたったの４つだから、難しいことは気にせずサクサクと遊べるよ。スクロールのスピードや出現するピースの形は曲によって変化するから、自分のお気に入りのＣＤからどんなコースが生まれるかは、やってみなくちゃわかんない！キミもビブリといっしょに音の世界を散歩しよう！

ベーシックピースの法則

ピース		ボタン
ループ	のときは	Rボタンを押す
カベ	のときは	Lボタンを押す
アナ	のときは	↓ボタンを押す
ナミ	のときは	×ボタンを押す

●クリア後のごほうびも！

曲の終わりまで無事にプレイできれば、その曲をクリアしたことになるんだ。クリア後は点数が表示されて、ハイスコアだとビブリがごほうびソングを歌ってくれる！

◀クリア画面。ビブリがほめてくれる。

◀ごほうびソング熱唱中。声がカワイイ。

ミックス、アドリブ、スピードコース!!

●2つのピースが組み合わさると…？

このゲームには、左で紹介している基本ピースのほかに、２つのピースが組み合わさったミックスピースも出現するよ。これを乗り越えるには、対応する２つのボタンを同時に押せばＯＫ。基本の４つとミックス６つ、計10種類のピースに素早く対応しよう！

◀ミックスピースが連続で出現。あわてなければダイジョーブ！

ミックスピースの法則

ループ	+	ナミ	=	ナミループ
Rボタン		×ボタン		R+×同時押し

R+L	L+↓	L+×	↓+×	R+↓

●アドリブで点数アップ!

ピースがない場所でボタンを押すとフリーアクション！ ビブリがはしゃぎまくって、高得点をゲット！

◀自由に飛び跳ねたり転がったり。キモチイイ～！

●スピードコースって？

「スピード」は、上手に進むとスクロールがどんどん速くなる特殊なコース。クリアまでのタイムを競おう。

◀画面の上にあるラインがスピードメーター！

ミスが続くとケロビブリやムシブリに退化してしまう。

でもうまくプレイしてると、また元に戻れるよ。ＯＫ！

こんな形のミックスピースは、ボタンを２つ押してクリア

ピースがないところでボタンを押すと、アドリブでアクションだ！

曲が終わるとゲームも終わる。おつかれさまでした。楽しかったね。

ゴール!!

チョコボコレクション™

おかげさまで満10才

ETC	チョコボコレクション	12月（予）	▶スクウェア ▶¥7,800 ※各ゲームごとに欄外に明記

ファミコンの『ＦＦⅡ』にチョコボが登場して10年が経過。その満10歳を記念して、すべてチョコボが主役の3作品がセットになって『チョコボコレクション』として発売！　最新作『チョコボスタリオン』と、旧作『チョコボレーシング』、そしてオリジナルの『ダイスDEチョコボ』の3作品が入ったお得なセットだ。

豪華3本立てが登場

チョコボの魅力をぎっしりつめ込んだ

チョコボスタリオン™

CHOCOBO STALLION

チョコボの血統を作っていく、育成SLG

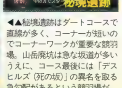
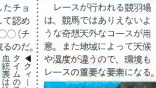
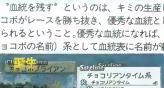
『チョコボスタリオン』は、源流チョコボと呼ばれるたった１羽のチョコボから、配合を繰り返していくことで、最強の血統を作り上げていくことが目的の競走羽育成ＳＬＧ。今回は、「血統カスタマイズシステム」についておさらいしつつ、新たにわかった、さまざまな新要素を紹介していくぞ。

自分だけの血統を構築するのだ

“血統を残す”というのは、キミの生産したチョコボがレースを勝ち抜き、優秀な血統として認められるということ。優秀な血統になれば、○○（チョコボの名前）系として血統表に名前が載るのだ。

◀最初は血統表すら、埋まっていない。

▶種牡羽の能力を活かす配合を考えよう。

◀クィーンチョコボとチョコリアンタイムの子どもが誕生。こうやって血統表は徐々に埋まっていく。

CHECK 配合で生まれるさまざまなチョコボ

実際の競馬同様、チョコボも両親の能力とともに外見の性質も受け継いでいくぞ。たとえば、羽の色。有名な黄色以外に、赤や緑などさまざまな色があり、配合によっては金色などのレアな羽色も生まれるらしい。また、体型もさまざまなものがあるのだ。

◀黄色いチョコボは、体の大きなデブチョコボ。体型はレースに影響する？

クセがいっぱい競羽場

レースが行われる競羽場は、競馬ではありえないような奇想天外なコースが用意。また地域によって天候や湿度が違うので、環境もレースの重要な要素になる。

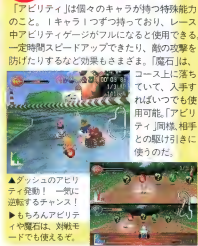
◀▲秘境遺跡はダートコースで直線が多く、コーナーが短いのでコーナーワークが重要な競羽場。山岳廃坑は急な坂道が多いうえに、コース最後には「デスヒルズ（死の坂）」の異名を取る急勾配があるという競羽場だ。

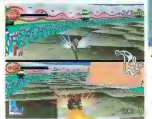
CHECK レースシーンでは雪が降る場合も

競羽場には四季があり、各コースごとに四季折々の平均気温や降水確率が決まっている。たとえば熱帯雨林コースなら１年を通じて温度が高く、降水確率も高いというような特徴を持ち、雪が降るコースなどもあるぞ。

▲チョコボには寒さに強いなどの適性もある。

 ■チョコボスタリオン／ＳＬＧ／ＭＣ（ブロック数未定）、ＰＳ（ブロック数未定）　※単体価格￥4,800
■チョコボレーシング／ＲＣＧ／ＭＣ（１ブロック）、ＡＣ（ＤＳ対応）、２Ｐ対戦可　■ダイスＤＥチョコボ／ＴＢＬ／ＭＣ（１ブロック）、ＤＳ（ＡＣ非対応）、ＭＴ、４Ｐ対戦可

チョコボと、かわいい仲間たちが繰り広げる熱レース

チョコボと『FF』シリーズでおなじみのキャラクターたちが登場するRCG。魔石と呼ばれるアイテムや、アビリティと呼ばれる特殊能力を使って相手と駆け引きを行うなど戦略性も高いのだ。また、各種モードも多彩で、本格派RCGとしても楽しめるぞ。

◀アビリティでキャラクターはパワーアップ！ 使いどころもポイントだぞ。

▲おなじみのキャラクターたちが行う奇想天外なRCG。乗り物もジェットブレードや魔法のじゅうたんなど、バラエティに富んでいるぞ。

◀2画面分割で友だちとの対戦も可能。1対1のマッチレースや3対3のリレー戦、4つのコースでのポイントを競うグランプリモードなどルールもさまざま。

CHECK 熱い駆け引きを生むアビリティ&魔石

「アビリティ」は個々のキャラが持つ特殊能力のこと。1キャラ1つずつ持っており、レース中アビリティゲージがフルになると使用できる。一定時間スピードアップできたり、敵の攻撃を防げたりするなど効果もさまざま。「魔石」は、コース上に落ちていて、入手すればいつでも使用可能。「アビリティ」同様、相手との駆け引きに使うのだ。

▲ダッシュのアビリティ発動！ 一気に逆転するチャンス！

▶もちろんアビリティや魔石は、対戦モードでも使えるぞ。

チョコボキャラ総出演のボードゲーム登場!!

ダイスDEチョコボ

DICE DE CHOCOBO

『ダイスDEチョコボ』は『コレクション』のみに収録されるオリジナル作品。ダイスを振ってキャラを移動させて、マップごとに設定されたクリスタルポイント（お金にあたるもの）を稼いでいく『モノポリー』タイプのボードゲームだ。ゲームモードも、ストーリーに沿って進めていく1人用の「お話しを遊ぶ」モードと、友だちと戦える対戦モードの2種類が用意され、1人から最大4人まで楽しめるようになっているぞ。

◀たんなるスゴロクではなく、戦略性の高いボードゲームになっている。

CHECK 2種類の魔石が勝負を決める！

魔石は、モンスターが変化したもので、そのモンスターの能力によって効果は違う。大別すると、ライバルに攻撃したり、ライバルからの攻撃を防御したりする「攻撃魔石」と、空地で使用することで、その空地を自分の土地にできる「友達魔石」の2種類がある。魔石は召喚屋さんで購入するか、キャンペーンモードで倒していったライバルたちが仲間になることで手に入れられる。なかにはとんでもない能力を秘めたレアなライバルが魔石になる場合もある。

友達魔石

◀重ね掛けで土地のレベルがアップ。また、友達魔石には魔石ごとに特殊能力があるぞ。どんな能力がある？

攻撃魔石

▶ギガントードの魔石が発動。あわれ、このあとチョコボはカエルに…。ほかにもさまざまな魔石があるぞ。

ってこんなゲーム

ゲームの基本的なシステムは土地を手に入れて、その土地を発展させ、そこに止まったライバルからお金（クリスタルポイント）をもらうというオーソドックスなもの。しかし、置くキャラによって土地の価値を上昇させる割り合いが変わる「友達魔石」や、ライバルへの攻撃や防御が可能になる「攻撃魔石」などにより、戦略性はグーンとアップ。おなじみのキャラクターたちと繰り広げる熱い駆け引きと、ファンタジー世界ならではの幻想的な演出もあいまって、いままでのボードゲームでは味わえなかったような派手な展開が期待できるのだ。

土地

▶空いている土地に止まったら友達魔石を使って自分の土地に。土地の価値を上げれば得られるクリスタルポイントもアップ。

召喚屋さん

▲召喚屋さんに止まると、クリスタルポイントを払うことで攻撃魔石を購入することができる。先のことを考えて購入していこう。

切り替えポイント

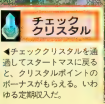
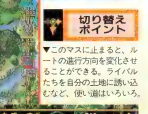
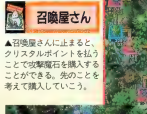
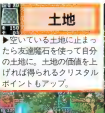
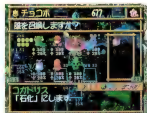
▼このマスに止まると、ルートの進行方向を変化させることができる。ライバルたちを自分の土地に誘い込むなど、使い道はいろいろ。

チェッククリスタル

◀チェッククリスタルを通過してスタートマスに戻ると、クリスタルポイントのボーナスがもらえる。いわゆる定期収入だ。

個性豊かな登場キャラ

カーバンクル
いつもニコニコしているかわいいヤツ。

モルボル
仲間になった場合「臭い息」を使う？

ドラゴンヴァラー
DRAGON VALOR®

名作『ドラゴンバスター』の流れをくむ作品として、この冬、ナムコから登場するのが『ドラゴンヴァラー』だ。今回の最新情報の公開では、ストーリーの分岐やゲーム展開に深く関わる「子孫伝承システム」を中心に、そのゲーム内容を徹底チェック！

ACT	ドラゴンヴァラー	12/2	▶ナムコ
			▶価格未定（CD2枚組）
			▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

12月発売に向けて、最新情報が明らかに!!

STORY

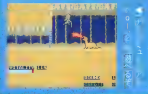
『ドラゴンヴァラー』は、章立てのシナリオで、世代を超えて繰り広げられる滅竜士一族とドラゴンとの戦いが描かれていく。物語が幕を開ける第1章の主人公は、妹の命を奪ったドラゴンを追う青年、クロヴィスだ。妹の仇を捜して旅をする彼は、噂を頼りにラクシス王国を訪れる。折しもそのとき、王国は魔物を従えた反乱分子の襲撃で危機にひんしており、王国を救うために戦うことになるのだが……。

滅竜士一族は剣を手にしてドラゴンを追う……

◀各章の主人公たちは、因縁のドラゴンとの一騎討ちに剣で挑んでゆく。

◀ドラゴンとの因縁や、ヒロインとの恋などを絡めた物語がつづられていく。

『ドラゴンバスター』とは？

『ドラゴンバスター』は、1984年にアーケードゲームで登場したACT。豪快なアクションを駆使してダンジョンを突破する奥深いアクション性が魅力で、FC版も発売された。

『ドラゴンヴァラー』のバトルシーンを徹底分析!!

フィールドが3Dで構成されている『ヴァラー』では、立体感あふれる空間でリアルなバトルが展開！　2段ジャンプなどのアクションや必殺技、魔法の要素も健在だ!!

◀敵と間合いを取り、空中から斬りつけるなど、3D空間の利を生かした戦いを楽しめる！

戦闘画面の見かた

◎ボタンで使える魔法
◎ボタンで発動する魔法が表示されている。魔法は選択可能。

MPゲージ
MPの残量を示すゲージ。魔法を使うと減っていく。

敵の名前・HPゲージ
戦っている敵の名前と、そのHPを示すゲージ。常に確認。

HPゲージ
プレイヤーキャラのHPを示すゲージ。HPやMPは、あるアイテムを手に入れるとアップする。

敵の数
フロア内に存在している敵の数。画面外にも敵は存在し、すべて倒さないと先へは進めない。

SYSTEM

次章の主人公やシナリオが変化する子孫伝承システムとは？

各章で迫られる重要な選択。その決断が、次章の展開に大きく関わってくるシステムが「子孫伝承システム」だ。第1章においては、2人の女性のどちらと結婚するかによって、産まれる息子（第2章の主人公）やその後のシナリオが異なってくるぞ。

第1章

セリア
ラクシス王国の王女。モンスターを従えた反乱分子の襲撃によって、囚われの身に……。

結婚

クロヴィス
妹の命を奪ったドラゴンを捜す青年。噂を頼りに仇を追い続け、ラクシス王国にたどり着く。

結婚

カロリナ
クロヴィスが旅の途中に出会う、発明家の少女。セリアと好対照な、活発なイメージのヒロインだ。

▼クロヴィスとカロリナの出会い。2人にとって、運命の出会いになるか!?

カロリナ：……ところで、「賢者の石」って何？

どちらのヒロインを選ぶ？
第1章の中で、クロヴィスは結婚相手を選ぶことになる。なお、息子の初期パラメータは父親の戦い方（魔法重視など）で違ってくるぞ。

第2章

セリア＆クロヴィスの息子

アーレン：化物め！僕は……僕は、これが運命だなんて信じないぞ！

▲氷竜〝アークトス〟に立ち向かう若き王子、アーレン。逆境に屈しない、彼の芯の強さがうかがえるシーンだ。

アーレン
セリアと結ばれた場合、第2章の主人公はアーレンになる。意志の強そうな瞳に、母の面影があるぞ。

コーデル
カロリナとの間に産まれる息子は、野性的な雰囲気をまとうコーデル。盗賊を生業としている。

カロリナ＆クロヴィスの息子

コーデル：う……でけえ……なんて化物だ。ちくしょう……親父め、とんでもないことまかせやがって……

▲双頭の竜〝インフェルノ〟＆〝ヘルファイア〟を前に、悪態をつくコーデル。この窮地をどう切り抜ける？

必殺技は⊗とR1ボタンで!!

『ドラゴンバスター』でおなじみの2つの必殺技は今作でも健在。新たに登場する必殺技もあるらしいぞ。

カブト割り！

▼2段ジャンプから、真下の敵に剣を突き立てる必殺技。地面を走る衝撃波でも攻撃可能。

垂直斬り！

▲派手なエフェクトも必殺技の魅力のひとつ。簡単なボタン操作で繰り出せる。

魔法は◎ボタンで発動！

魔法の使用も、◎ボタンを押すだけと非常にお手軽。魔法にはさまざまな種類があり、本を入手して覚える。

回復＆攻撃中！

◀自分のＨＰを回復することができる魔法ヒール。アンデッド系モンスターに、ダメージを与える効果もあるぞ。

氷結魔法アイス!!

▶敵を凍りつかせる氷結の魔法。攻撃以外の使い道もあるらしいが……？

そして、第3章以降は…？

第3章以降にもさまざまな境遇、性格の主人公が登場するぞ。主人公が違えば、冒険するダンジョンや、戦うことになるドラゴンも異なってくるのだ！

▲船の上で死闘を演じているのは、貿易商の主人公。ストーリーによって、登場する主人公の境遇も変わる。

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

二十年の時を経て血と刃の宴が甦る!!

本格剣劇格闘アクション・『侍魂』シリーズに最新作が登場!! PSオリジナル作であるこのゲームの魅力を、じっくりと紹介していくぞ!『侍』新章の幕が開く!!

FTG 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃（そうこうのやいば） サムライスピリッツ新章	12月（予）	▶SNK
		▶価格未定
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) PS(7ブロック)、2P対戦可	

武器を持ったキャラたちが、熱い火花を散らす『侍魂』シリーズ！ その最新作がPSに登場するぞ。今回は物語の舞台となる「離天京」を中心に、このゲームの魅力に迫っていくぞ！

九葵蒼志狼

聖なる森（せいなるもり）

邪悪な臭気を漂わす離天京の中で、唯一やすらぎを感じさせる森。聖霊化したナコルルは、ここで勇者を待っているのかもしれない……。

▼覇王丸と対峙するのは、ゴロツキと呼ばれる暴漢。

是衒街（ぜげんがい）

幕府直轄地のすぐ近くにありながら、悪の巣くつと化している街。「屍媚党（シビト）」と呼ばれる過激な剣客集団がうろつく、危険な場所だ。

▲幕府おかかえの侍と刃を交える、「屍媚党」の夜血（やち）。

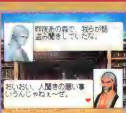
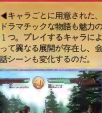
幕府直轄地（ばくふちょっかつち）

牢人街（ろうにんがい）であるこの島を管理するため、幕府が置いた港と、そこから広がる役人の駐屯地。写真では朧の部下「朧衆」が戦っているようだが…？

▲普段は巫女として朧に仕えている「朧衆」。その実力は!?

物語の舞台 離天京（りてんきょう）

System ゲームの基礎となるシステムを解析する

見た目は3Dになったが、システムは従来のものに近く親しみやすい。ただ、今作では勝負形式のラウンド制を廃し、3段階のライフゲージを採用。これがすべてなくなると負けになるぞ。また、剣術ならではの「いなし」、「鍔競り合い（つばぜりあい）」などの駆け引きも楽しめる。そしてシリーズ恒例の、怒ゲージも健在！ ダメージを受けたり、攻撃を防御されることでたまっていき、MAXに達すると「武器飛ばし技」などが使えるぞ。

◀キャラごとに用意された、ドラマチックな物語も魅力の1つ。プレイするキャラによって異なる展開が存在し、会話シーンも変化するのだ。

▶攻撃面で「追い打ち」や「怒爆発」、防御面で「弾き返し」や「避け」など、駆け引きを熱くするシステムを採用。前作までのシステムも健在か!?

▲半蔵の忍法が炸裂!! 覇王丸と半蔵の2人は、継承技と新技の存在が特に気になるキャラだ。

舞台が変わっても基本はそのまま!!

  ※画面は開発中のものです

Characters 主な登場人物

服部半蔵（はっとりはんぞう）
伊賀忍群の頭領にして最強の忍者。冷静沈着で、数々の忍術を使いこなす。幕府の密命を受け、単独で離天京に潜入し首謀者の行方を探る。

九鬼刀馬（くきとうま）
冷徹で鋭利な雰囲気を身にまとう、覇業三刃衆の1人。蒼志狼の兄弟子にあたるが、師匠を殺し、伝承の証である2刀の1つを奪って行方をくらました。

榊銃士浪（さかきじゅうしろう）
自由奔放で大胆。元幕府御庭番裏目付であったが、ある事件を境に反幕府組織に走る。柄の部分に銃を仕込んだ特殊な日本刀を用いた「銃剣術」を操って戦う。

沙耶（さや）
美しい顔立ちとグラマラスな体型を持つ異国の暗殺者。性格は明朗活発なアネゴ肌。二刀の鎌で変幻自在な攻撃を繰り出す。母の命で覇業三刃衆の朧の暗殺に向かう。

吉野凛花（よしのりんか）
物静かで人見知りが激しい少女だが、芯の通った大和撫子。身の丈より長い刀を流れるように操る。亡父の意思を継ぎ、戦う。

命（みこと）
普段は天女のような巫女だが、戦闘時は残忍で悪魔的な魔女となる二面性を持っている。九鬼と同じ紅い瞳で、そのことが原因で離天京へと追われることに。覇業三刃衆の1人となり、朧と行動をともにする。

覇王丸
Story 新たなる侍たちの伝説が始まる

▶戦う理由も目的も、それぞれに異なる登場人物たち。反幕府、人捜し、暗殺、復讐…。しかしすべてのカギは、朧という老人が握っているのだ。

◀今作の特徴の1つに、これまでにないビジュアル面の強化がある。オープニングや物語の要所などで、美麗なビジュアルを楽しむことができる。

あれから20年の時が流れた
「アスラ」の動乱から20年。平和な世間に適応できない者を更正するため、幕府は孤島に「牢人街」を作った。だが、この地を利用して倒幕をもくろむ"覇業三刃衆"が暗躍。日ごと邪悪さを増すその島を、いつしか人々は「離天京」と呼ぶようになった…。

幕府転覆の黒幕 三刃衆を率いる怪老

朧（おぼろ）
外見は気のよさそうな老人だが、その正体を知る者は少ない。武具を幽鬼に変化させ、自在に操る怪しげな術を使う。幕府を転覆させ、新たなる国家を築き上げるのが目的だ。その実力やいかに!!

CHECK! 物語を彩る"NPC"

ナコルル

リムルル

ナコルル

今度の『侍』はオマケつき!!

今作にはオマケ要素も豊富に用意されているのだ。「どっちだ？」はPS本体で遊べるミニゲームで、これに正解するとイラストが閲覧できるようになる。またポケステでは、「ナコPG」と「サムライウォッチ」の2つのモードが楽しめるぞ。右で紹介していくので、発売を楽しみにしているキミは要チェックだ！　今度の『侍』は、戦うだけじゃ終われない!!

▼「どっちだ？」の画面。ここで正解しなければ、ポケステ用ゲーム「ナコPG」を遊ぶことはできないのだ。ちなみにPGはナコルルRPGの略とか。

▲ポケステにダウンロードすれば、写真の2モードで遊べるようになる。ナコルルたちが優しく（?）起こしてくれる「サムライウォッチ」は必携!?

ナコPG ナコルルとなって迷宮を駆け抜けろ!
3Dダンジョンを探索していくタイプのRPG。ナコルルを操作して、敵を倒しながら迷路を進んでいこう。PS本体でお楽しみ要素が見られる「イラスト交換札」を探すのだ！

サムライウォッチ
アラーム機能を搭載した、携帯時計モード。

続報にも期待してね!

BATTLE要素がついに判明!!

人気漫画家・桂正和氏が手がけた美少女キャラと、3Dロボットアクションの魅力が融合！　SCEIから登場する『LOVE&DESTROY』は、美少女とともに敵と戦う「恋愛ACT」だ。今回は、謎に包まれていたバトルシステムを初公開！　同時にゲームの流れも紹介するぞ!!

戦闘用人型ロボット バトルポットに乗り込み、敵と戦う! 3D・ACT!!

美少女たちの最新画面も入手!!

▲美少女「Q－TRON」を始めとするキャラクターデザインは、「週刊少年ジャンプ」等で知られる人気漫画家・桂正和氏が担当。アニメは「やるドラ」でおなじみの「プロダクションI.G」だ！

3人の魅力的なパートナー「Q－TRON」とともに、謎の物体「ジャム」と戦っていく、PS初(?)の〝恋愛〟ACT『LOVE&DESTROY』。プレイヤー（主人公）は、1年後の「ジャム本格来襲」に備えて訓練を重ねながら、パートナー（＝Q－TRON）との交流を深めていくことになる。主人公が操縦する戦闘ロボット「バトルポット」の動力源は、相手を〝思いやる気持ち〟のエネルギー「S.E.E.D」(Synchronized Energy of Emotive Dynamics)。つまりパートナーとラブラブになるほどパワーアップしていく、嬉しいシステムなのだ。彼女たちと〝恋愛〟しながら、地球の危機を救っていこう!!

LOVE&DESTROY	12月（予）	▶SCEI
ACT		▶¥5,800
	▶MC(ブロック数未定)	

STORY
あらすじ

現代の日本に突然出現した、正体不明の異形物体「ジャム」。ジャムの破壊活動で少年の身に危機が迫った瞬間、彼は謎の空間に転送され、1人の少女と出会う。彼女たちは破滅の危機に瀕した未来からやってきた準生命体「Q－TRON」。未来、そして現在の地球を救うため、主人公に協力を求めるのだが…。

▶突然現れ街を破…

▶主人公は3人の少…

▶心の交流が…の…というのだ…!?

LOVE&DESTROY™
ラブ&デストロイ

美少女＋ロボットが満載!!
そのBATTLEの流れを徹底CHECK!!

主人公が操作するバトルポットは、パートナーとの「心の交流」によって進化していく。パートナーの選択や、彼女との感情値の変化に応じて、バトルポットは強くなるぞ！　また、この変化によってストーリーも異なってくるのだ!!

戦闘画面を解説しよう!!

戦闘は、フィールド上にいる敵を、ロックオンして攻撃するタイプ。敵・味方のライフゲージのほか、タイム表示もあるが、時間制限があるかは謎だ。また、複数の敵を相手に戦うこともある。

▶フィールド上を自由に動き回り敵を攻撃するのだ!!

1 ONE 異形物体「ジャム」登場！「バトルポット」での戦闘準備態勢へ!!

▲日本を揺るがすジャムの攻撃。対抗できるのは主人公たちだけなのだ。

▶Q－TRON同様、未来からやってきたエッグが状況を解説する。

最初にロボット教官「エッグ」から、ステージの解説が行われる。戦闘には実戦と演習（訓練）の2種類が存在し、実戦ではバトルポットの体力が0になったらゲームオーバー。演習は、ゲームオーバーこそないが、「S.E.E.D」（感情値）が変化するので気を抜けないぞ。エッグは登場する敵（ジャム）の説明や、各ステージに適しているパートナー（Q－TRON）の紹介もしてくれるので、これらの情報を参考にして、各ステージを攻略していくのだ!!

3 THREE いよいよ「ジャム」との戦闘開始！画面は3D・ACTタイプの戦闘画面に!!

◀敵の攻撃がバトルポットに炸裂。素早く照準を合わせて反撃しよう。

▶中央にあるのが照準のカーソル。横の数値の意味は…？

戦闘シーンは3Ｄ画面で展開される迫力のＡＣＴ。バトルポットの「サイト」（照準）を上下左右に操作して、攻撃していくぞ。Ｑ－ＴＲＯＮのアドバイスを参考にしながら、敵を全滅させればステージクリアだ!!

そのとき、「Q-TRON」たちは？

選んだQ－TRONはバトルポットに同乗。ナビゲーターとして戦闘に参加する。戦闘時の「心の交流」もまた、感情値を変化させる重要なポイントなのだ。

▲彼女たちの真

2 TWO 「バトルポット」選択!! 3人の美少女「Q-TRON」とチームを組め!

3人のQ－TRONのなかから、パートナーを1人選択する。パートナーによって、バトルポットは3タイプ用意されているぞ。また、それぞれの武器は、相手との感情値で変化する。感情値が高ければ、武器も強力になるのだ。

▲勝ち気なViViをパートナーに選ぶと…。

ViVi
▼近距離戦に適したバトルポットに。

▼冷静沈着でひかえめなLuLuでは…。

LuLu
▼装甲が厚く防御力の高いフォルムに。

KiKi
▼無邪気で活発な性格のKiKiを選ぶと…。

▼機動力に富んだ機体に。空も飛べる!?

4 FOUR 戦闘後、結果報告画面へ!! このとき感情値と物語が変化する!

▲Q－TRONごとにムービーが用意されている。

▲感情値に応じた、マルチシナリオが展開!!

戦闘の結果によって、選んだQ-TRONのS.E.E.D（感情値）が上下する。その結果バトルポットが進化して、より強力な攻撃も可能になる。また、その後ムービーが流れ物語が進むが、その内容も戦闘結果や感情値で変化するのだ。

ハチャメチャに楽しい最新作『桃鉄V』登場!!

桃太郎電鉄V

型破りな新モードや新イベントなど、新しい要素が満載のシリーズ最新作『桃太郎電鉄V(ブイ)(以下『桃鉄V』)』。その内容に、鋭く迫るぞ！

TBL	桃太郎電鉄V(ブイ)	12月16日(予)	▶ハドソン
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック) MT(4P対戦可)

SCOOP!! ニューイベント

空をおおう新たな災厄

その名は「ハルマゲド～ン!!」

イラストで、今にも都市を……飛行物体。これこそが、……『桃鉄V』……のプレイヤー……、その名も「ハルマゲド～ン」だ！　世紀末の"恐怖の大王"を思わせるこの飛行物体が、どんな被害をおよぼし、どれほどの破壊力を持つのか……。現在わかっている数少ない情報から、……ぞ！

▲……スラや台風などの比ではないはず。

▼▶……多少の被害は出そうだが……

より楽しくなった「桃鉄V」に出発進行！

幅広い年齢層のユーザーに根強い人気を誇る、パーティゲームの定番『桃鉄』シリーズ。その最新作『桃鉄V』では、「ハルマゲド～ン」をはじめとした新イベントや、5種類の特殊なルールで遊べる「バラエティゲーム」などの新要素が追加！　システムも洗練されて、好みの遊び方で快適にゲームを楽しめるようになったぞ。今年の冬は、『桃鉄V』の対戦で熱くなろう！

◀目的地への一番乗り争いや、カードを使った駆け引きなど、ゲームの基本的な楽しさはそのままだぞ。

新駅、新物件が追加され、物件争奪戦はヒートアップ！

『桃鉄V』では従来登場の駅に加えて、「鎌倉」や「大垣」などの駅が、新たに登場する。また、前作までに登場していた駅の中には、物件が増えている場所もあるぞ。新たな駅と物件の追加で、ますます激しい物件の奪い合いが繰り広げられるのだ。

▲優良な物件がそろっている、初登場の大垣駅。地域色も反映されているぞ。

パワーアップした『V（ブイ）』のポイントをチェック!!

ゲームを楽しくするさまざまな新要素を取り入れたことで、より一層内容が充実している『桃鉄V』。ここではそんなパワーアップしたポイントを、詳しくチェックしていこう。攻略の鍵にもなるこれらの要素をしっかり把握して、ライバルに差をつけるのだ!!

▶豪華なイベントなど、魅力がいっぱい。

ポイント1 ひと味違うルールで遊べる「バラエティゲーム」

●これがバラエティゲームの5つのルールだ！

❶ へっぽこ旅日記	全員が10億円を持ってスタートするなど、さまざまな条件でゲームを始められる。
❷ ボンビー王決定戦	普通のモードとは逆に、10億円の借金をどれだけ早く作れるかを競うモード。
❸ すごろくの旅	「ラーメンがおいしいところ」など、特定のお題目に合った目的地を順番に回る。
❹ 不毛な戦い	全国99の駅をすべて回り、そのスピードを競う。ルートの選択が重要になりそう？
❺ ドラコンクエスト	「ぶっとびカード」を使って、沖縄からどこまで飛べるかを競う。運まかせの勝負だ。

ポイント2 おなじみのイベント、予測不能の新イベントがゲームを盛り上げる!

謎のヒーロー［?］ペペペマン登場!

▶今回が初登場のキャラクター「ペペペマン」。意味もなく宇宙からやってくる彼は、敵か、それとも味方か……？

ポイント3 新カードの登場で、さらに深い駆け引きが展開!

再開発カード

▶自分の独占駅を、まるごと2倍の価格で売ることができる新カードだ。

買収カード

◀他人の物件を買収できる新カード。サイコロを振り、5か6が出たら買収成功。

★に願いをカード

▲一番近くのカード売場のマスまでワープできる新カードだ。

ポイント4 キミは耐えられるか!? ボンビーの悪行がさらに!

▶「かくれみのカード」で貧乏神を回避！

ボンビー対策も健在!

ボンビーがパワーアップしているだけに、『桃鉄V』では2重、3重の対策を立てておくことが大事なのだ。

▼キングボンビーにロボットで対抗！

ETC

BEAT PLANET MUSIC

1月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(15ブロック) AC(DS対応)

『ビート・プラネット・ミュージック(BPM)』があれば、誰でもミュージシャン!
近未来のネットワーク世界を舞台に、オリジナリティあふれるキミだけの音楽を作り出そう!!

本格作曲ツールがPSに登場!

『BPM』は、あの『DEPTH』の流れをくむ本格的な音楽作成ソフト。ネット空間で音のパターンを集め、それらを組み合わせることでオリジナルの曲を作ることができるのだ。これは言ってみれば楽器とミュージシャンとスタジオが、まるごとパッケージされた感覚。使いこなして自由に作曲を楽しもう！

ネット空間でリズムアクション!

6つのトラック上を疾走し、音ネタをゲットしよう!!

この『ＢＰＭ』には、３Ｄ空間を走るRCGのようなリズムアクションモードが用意されている。コースは６つのラインに分かれており、各ライン上に配置された音の粒をキャッチすると音が鳴る。この音の組み合わせで、走りながら曲を演奏することができるのだ。また、キャッチした音の粒は、音ネタとして、自分のオリジナル曲に組み込むことも可能。走れば走るほど、使える音は増えていくぞ。

▲ライン取りを変えながら、タイミングよくボタンを押して音の粒をキャッチ！　パターンはさまざまだ。

世界中を駆けめぐれ!

▲ネット空間を走って世界中を移動。音の雰囲気もエリアごとに異なる。

SAMPLER

PS史上初! サンプラー搭載!!

既存のシーケンサーソフトになかった『ＢＰＭ』だけの特徴が、このサンプラー機能。音楽ＣＤのフレーズを部分的に取り込んで、自分のオリジナル曲の中で音色の１つとして使うことができるのだ。取り込んだフレーズはメモリーカードに６つまで保存することが可能。気に入ったフレーズ同士を合成して保存することもできるぞ。

◀操作はＣＤプレイヤー感覚。曲のテンポを変えずに音の高さだけを変える、優れものの機能もついている。

■■…ということは■■

好きな音楽CDのフレーズを使ってオリジナルの曲を作ることができる!

音を取り込む（サンプリングする）手順は右で説明しているとおり。取り込んだ音は音程やテンポを自由に変えたり、ループ（同じフレーズを何度も繰り返すこと）させたりして、自分好みに加工することができる。いろいろ試して効果的な使い方を考えてみよう。

❶サンプリングして

▲まずは好きな音楽ＣＤをＰＳで聴きながら、欲しいフレーズを探す。サントラのセリフ部分なんかがおもしろいかも。

❷いろいろいじって

▲音を取り込んだら、必要な部分を切り取って加工する。ディレイやリバーブ、逆再生などのエフェクトも思いのままだ。

❸曲が完成！

▲別に作成した曲と組み合わせてリミックス。フレーズを延々とループさせるも良し、アクセントに使うのもまた良しだ。

パターンを組み合わせて作曲ラクラク自由自在!

『ＢＰＭ』のメインといえるのが、このソングエディターモード。ネット空間で集めた音ネタや、音楽ＣＤからサンプリングしたフレーズを使って、オリジナルの曲を作ることができる。同時に鳴らせる音は６トラック。約700のパターンが用意されているので、誰でも手軽にイメージどおりの曲が作れるのだ。シビれる曲が完成したら、これでプロデビューを目指してみる？

▶６つのトラックは、ネット空間のコースに対応している。このモードで作った曲のコースを走ることもできるのだ。

◀６角形のプレートが音のパターンを表す。じっくり聴きながら選んでいこう。

プロのミュージシャンも驚く充実のアレンジ機能

●パターンは自由に変更可能!

トラック上に並んでいる丸いマークが音の出るタイミングを表示。追加したり削除したり、アレンジは変更可能。自由度の高さが売りだ。

●多彩なエフェクトがスゴイ!

１つ１つのトラックごとに、好みに応じてエフェクトをかけることができる。かなり細かい調整ができるので、とことん凝りまくるぞ。

SONG EDITOR

ACT

パックマンワールド 20th アニバーサリー

11|2
▶ナムコ
▶¥4,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、ジョグコン

あの大スター"パックマン"が3つのモードで大活躍！ 昔のパックマンファンも、新規のファンも、みんなが楽しめる1本だ！

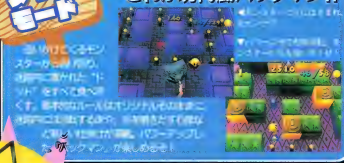
20周年で生まれ変わったパックマン最新作!!

ナムコが生み出した世界的人気者〝パックマン〟。デビュー20年目にして、再び新作ACTで大活躍！ 3Dフィールドを自由に走り、さらわれた家族を助ける「クエストモード」のほか、20年前のアーケード版を忠実に再現した「オリジナルモード」、オリジナルを基に、迷路内にさまざまな仕掛けが配置され3Dになった「メイズモード」の3つを収録!!

愛しい家族を助けるぞ！

▲家族が誘拐されたことを知り、驚きを隠せないパックマン。いざ救出の旅に出発!!

◀見た目は変わっても、楽しさはそのままだ！

メイズモード　これが現代風パックマン!?

3Dフィールドでまったく新しいパックマンに出会う

クエストモード

コミカルでキュートなパックマンワールド

このクエストモードでは、コミカルなパックマンのアクションはもちろん、絵本のような背景や敵キャラにも注目したい。マップの要所にあるスイッチや、入ることのできる扉などは一目瞭然だが、かわいらしい背景に重要な仕掛けが、隠されていることもあるぞ！ 先を急がず、行けるところはすべて行ってみよう。

多彩なアクションを駆使してゴールを目指せ!!

変身！　飛ぶ！　ダッシュ　イヤッホー！

パックマン ピザコンテスト開催!!

パックマンの20周年を記念して、この10月からピザチェーン「ピザハット」と共同で開催されるのがこのコンテスト。官製ハガキにキミの考えた「パックマンピザ」を描いて事務局まで送ると、厳正な審査のうえキミの考えたピザが実際に発売されてしまうのだ！ さらに副賞としてアメリカ旅行など豪華プレゼントもあるぞ！

●お問い合わせ●
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-20-26 ユーエスト青山4F
「パックマンピザコンテスト」キャンペーン事務局
電話：03-5464-3246
10:00〜18:00(土・日・祝祭日を除く)

What's パックマン伝説？

お盆とも、月ともつかないオリジナルのパックマン。実はこの形、開発者がピザを見て考えついたそうだ。キミは写真のピザがパックマンに見える？

RCG

クラッシュ・バンディクー レーシング

我らが英雄クラッシュくんが、ゆかいな仲間たちとカートに乗って大暴れ!
ドリフトやターボをビシバシ決める快感を、誰でも気軽に味わうことができるのだ!!

12月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)AC(DS非対応)、NC MT(4P対戦可)

ターボが決め手の猛レース!!

個性的なキャラがドタバタバトルを繰り広げるこのゲーム。でもそんなコミカルな雰囲気に反して、ゲーム内容はかなり本格的。RCG初心者からやり込み派まで、誰もがハマれる奥の深さを持っているのだ。特にレースを盛り上げるのは「ターボ」と呼ばれる加速システムの存在。今回は4種類のターボの解説を中心に、この『CBR』の魅力にグーンと迫ってみるぞ!

おなじみのキャラが続々登場!

過去のシリーズで活躍したキャラクターが多数参戦。根強いファンの多いポーラやプーラはもちろん、エヌ・ジンやディンゴダイルのような中ボス級のキャラまで登場しているぞ。

▼『2』でクラッシュを乗せて走った白クマのポーラも参戦している。

▲アクアクはお助けキャラとして登場。バリアで守ってくれるぞ。

CHECK! 4種類のターボを使いこなそう!

1 ドリフトターボ ドリフト中に3段スピードアップ!

レースのカギを握るのがこのドリフトターボ。ドリフト走行中に3回連続でターボ加速ができるテクニックだ。やり方は、まずコーナリング中にL1(またはR1)ボタンを押してドリフトを決め、その後タイミングよくR1(またはL1)ボタンを押す。するとマフラーが火を噴き、ターボを発動させることができるのだ。ターボ中でもドリフトは有効なので、さらに同様の操作をすれば、ターバー、ターベストと呼ばれる3連続ターボにつなげることも可能。この操作感は超気持ちいいぞ!

▶ドリフト開始! 車体を横すべりさせながらコーナリング。

▲マフラーが黒い煙を噴いたらターボのチャンスだ!

▲ボタンを押すとマフラーの炎とともに急加速がかかる。

▲黒い煙に合わせて再びボタンを押そう。

▶さらに大きな炎が噴き出し、2度目のターボがかかる。

◀続けてタイミングよく同じ操作を繰り返し、3回目のターボを決めると…。

▲最大級の加速がかかり、カートは猛スピードでカッ飛ぶぞ!

2 ジャンプターボ 着地と同時にブースト発動!

ターボはドリフト中だけでなく、ジャンプ台や上り坂のてっぺんからジャンプしたときにも発動させることが可能。やり方はジャンプする瞬間にR1(またはL1)ボタンを押すだけ。これで着地と同時にマフラーが火を噴き、ドリフト中のターボと同じように、一気に急加速を得ることができるのだ。ちょっとした起伏も見逃さず、ジャンプターボにつなげていこう。

▶ジャンプする瞬間にボタンを押そう。

▶着地時の向きを考えて車体を制御。

▲着地と同時にターボが発動。グーンという加速とともに、ライバルたちを一気に追撃できる。

3 加速床ターボ 踏み外さないように注意!

コース上には、特定の場所に加速床と呼ばれるプレートが配置されている。このプレートに乗るだけで、無条件にターボをかけることができるのだ。

▶グリーンの加速床。『3』にも登場した仕掛けなのだ。

4 アイテムターボ 「ブッとびブースター」を使おう!

ターボは「ブッとびブースター」というアイテムを使ってかけることもできる。ちなみにアイテムは、コース上の木箱に体当たりすることでゲットできるのだ。

◀使うポイントを自由に選べるのがミソ。

連続ターボでコンボを狙え!

加速状態を途切れさせないように連続でターボを決める「コンボ」を狙うのも、このゲームの大きな楽しみの1つ。4種類のターボをどう組み合わせるかがポイントなのだ。

◀コンボが決まればターボの壮快感もアップ!!

S・RPG

真・魔装機神 PANZER WARFARE

11/25
▶バンプレスト
▶¥6,800
▶MC(2ブロック)
DS(AC非対応)

「スパロボ」の親しみやすいゲームシステムに、テレビアニメとはまったく異なるシナリオが融合した『真・魔装機神』の魅力に迫ってみるぞ！

『真』に秘められた新『魔装機神』ワールド

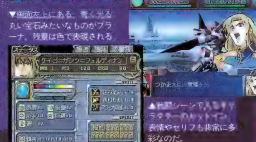
▶決まった！　クリティカルヒット！　要所に『真・魔装機神』らしさを覗かせる演出が盛り込まれている。

『スーパーロボット大戦』シリーズのシステムを踏襲した『魔装機神』が、新たなストーリーとシステムを導入し、オリジナリティ色の濃いS・RPGとして登場する！　操作法や戦闘システムといった基本要素は『スパロボ』とほぼ同じなので非常に親しみやすく、プレイしてすぐ『真・魔装機神』の世界にどっぷりハマれるぞ！

SYSTEM システム　あの『スパロボ』をはるかに進化させた新システム

『真・魔装機神』の新システムでもっとも注目したいのが「プラーナ」だ。これは、移動や攻撃力に影響する行動エネルギーの一種で、プラーナの残量によって行動や攻撃力が制限される。攻撃や移動をすると減るので、計画的な戦術が要求されるぞ。ほかにも、戦闘シーンにキャラのカットが入る「カットイン」や地形の高低差による攻撃時の地形効果も導入された。

▼画面左上にある、青く光る丸い宝石みたいなものがプラーナ。残量は色で表現される。

▲戦闘シーンで入るキャラクターのカットイン。表情やセリフも非常に多彩なのだ。

STORY ストーリー　TVアニメとは違うゲームオリジナルシナリオ

▶重要人物のひとり「ソッド」。彼の言動からは目が離せない。

物語は、テレビアニメでもないSFC版『魔装機神』でもないオリジナルシナリオ。なので、新鮮な気持ちでストーリーを満喫できる。このゲームの主人公は魔装騎士候補生。最終試験当日から物語が始まる。その後、「アルマ」（ヒロイン）が隊長を務める西方騎士隊に入隊し、敵対する者と戦いを繰り広げていくことになるぞ。「魔装機神」ファンならずともぜひ、新たな物語を体験してもらいたい。

序盤の見どころをチェック!!

ゲーム序盤で見逃せないポイントは、何といっても「アルマ」とその妹である「ミラ」との戦いに至る軌跡だろう。どうやら、アルマとミラの過去には心に深い傷を負うような出来事があったらしく、ミラがアルマに対して恨みの念をぶつけてくる。この姉妹の過去に何があったかはゲーム中盤以降から徐々に明らかになってくるが、第5～6話のストーリー展開はひとつのターニングポイントといえる！

ケイゴ=クルツ=フェルディナン
このゲームの主人公。子供の頃から魔装機神に憧れ、2年の見習い騎士を経て18歳で魔装騎士になり現在に至る。猪突猛進、先走る性格にやや難あり？

MOVIE ムービー　迫力のゲームオリジナルムービー

ゲームに登場するキャラクターと数々の魔装機神が、ド迫力のムービーとなってオープニングを賑わす。世界観や魔装機、登場人物の魅力がバリバリに展開され、これからゲームを楽しもうとするプレイヤーの好奇心を刺激してくれるぞ。特にサイバスターのアクションは必見もの！

▼ゲーム序盤で主人公の上官として登場するアルマ。本編のヒロインである彼女には過去に秘密が！

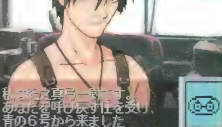
▲最強の魔装機神サイバスターはゲーム中盤以降に登場するとか？

AVG

青の6号 Antarctica(アンタクティカ)

春予定
- ▶バンダイビジュアル
- ▶¥6,800(CD2枚組)
- ▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)

豪華なスタッフとフルデジタルで話題の「青の6号」がPSに登場。美麗なグラフィックのAVGパートと本格的な海中戦が楽しめるSLGパートで、OVAの雰囲気を完全再現!

戦略潜水艦「青の6号」、PSへ出航!

フルデジタルＯＶＡとして話題になった、「青の６号」がついにゲーム化される。システムはＡＶＧにＳＬＧをミックスしたもので、ＡＶＧパート（近未来の地球を舞台にした物語が展開）と戦略ＳＬＧパート（海中での本格的な潜水艦戦）が交互に展開。原作を忠実に再現した内容になっているぞ。もちろんキャラクターデザインやメカデザイン、ＢＧＭなどはＯＶＡのスタッフが監修。ファンも納得のできばえとなっているのだ！

STORY 近未来の世界を襲う悪の科学者、ゾーンダイクの野望を砕け!!

時は近未来。海の利権争いを調停する超国家機関"青"に異変が起こる。中心人物の１人ゾーンダイクが反乱を起こし、テロによって10億もの人々を死滅させたのだ。彼の陰謀に対抗すべく、"青"は潜水艦「青の６号」を出航させる…。

▲海中が、物語の主な舞台になるぞ。

主な登場人物

紀之 真弓

【きの・まゆみ】主人公。青の６号に搭載されている高速潜水艇グランパスのパイロットで、グランパスチームのリーダー。非常に優秀だがプライドが高く、男性に対して負けん気が強い。（ＣＶ：野上ゆかな）

速見 鉄

【はやみ・てつ】グランパスのパイロット。戦闘潜水艇の開発に貢献するほどのエリートだったが、ある事件以来極度の人間不信に…。（ＣＶ：郷田ほづみ）

そのほかには？

青の６号が挑む敵として、南極の氷を溶かすという暴挙に出たゾーンダイク（CV:若松武史）が登場。ほかにもヘンクツ者の艦長など、個性派ぞろいのキャラが物語を盛り上げるぞ。

2つのシステムの内容を大公開!「青6」はこんなゲームだ

ムービーも豊富!!

個性的なキャラクターが織りなすストーリー

AVG 海とハガネと人間の物語は移動と会話と選択肢で紡がれる

ＡＶＧパートでは、会話や移動などのコマンドを選択し、登場人物たちと会話しながらゲームを進めていく。またストーリーの要所ではアニメーションムービーが挿入され、ゲームをいっそう盛り上げていくぞ。原作のファンでもすんなりとゲームを楽しむことができるのだ。

▲[illegible]歩きまわって情報収集だ。

会話シーン

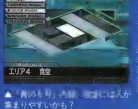
▲[illegible]と言ってやろう。

人と出会ったり、会話コマンドを選択すると、会話シーンに突入する。相手によっては会話中に選択肢が表示されることがあり、主人公である紀之の反応を選択することになるぞ。物語の展開に影響を与えそうだ。

移動シーン

潜水艦内での移動は、マップに表示された場所を選択することで行う。まずブロックを選択し、その中で行きたいところを選択するだけでOK。移動先に誰かしらキャラがいれば、会話イベントが発生するぞ。

▲[illegible]には人が集まりやすいかも？

2つのシステムで交互に展開!!

SLG SLGパートはリアルタイムで進行する

瞬間の判断が問われる大海中戦

戦闘はリアルタイムで展開する。プレイヤーは基本的に、移動経路と移動方法の指示を、味方ユニットへ出すだけでよい。たとえば、ACTIVEという移動方法の指示を出していた場合、移動中に敵が射程範囲内に入ると攻撃を開始するといった具合。ただし、敵もリアルタイムで行動しているので、プレイヤーは戦況の変化を予測し、的確な指示を出さねばならないのだ。

▲[illegible]

▶[illegible]の進路を阻もう。

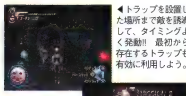
ACT

トラップで敵を陥れる、一風変わったACTの続編をピックアップ!!

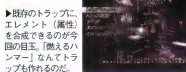
2,000種類のトラップを使いこなせ！

3Dのフィールド上にトラップを仕掛けて敵を撃退していく、人気トラップACT『刻命館』シリーズの最新作が登場。謎の組織に誘拐された主人公の少女・レイナが、トラップを駆使して自らの運命に立ち向かうのだ。ベースとなるトラップにさまざまな要素を加えて、カスタマイズしていく「トラップエレメント」システムの採用で、トラップ開発の自由度が大幅にアップ。基本の「シナリオモード」以外にも、初心者用の「ライセンスモード」など、全部で5つのモードが楽しめるぞ!!

▲トラップの配置と連携が攻略の鍵。連続してヒットさせる「トラップコンボ」で大ダメージを狙え!!

▲17才の少女・レイナの「悲劇」を中心に、物語は展開していく。多数の個性的なキャラクターたちもこの作品の魅力の1つだぞ。

◀トラップを設置した場所まで敵を誘導して、タイミングよく発動!! 最初から存在するトラップも有効に利用しよう。

▶既存のトラップに、エレメント（属性）を合成できるのが今回の目玉。「燃えるハンマー」なんてトラップも作れるのだ。

ACT

前作から約2年、あの「トンバ」が復活！
ウーピーキャンプが贈るACTの決定版!!

野生児トンバが再び大活躍!!

▲3Dで構成されたフィールドを舞台に、トンバの愉快なアクションが炸裂する!!

ウーピーキャンプの人気3D・ACTの続編『トンバ！ ザ・ワイルドアドベンチャー』が、この秋ついに登場するぞ。自然のなかで暮らす野生児「トンバ」を操作して、行方不明のガールフレンドを探し出そう!! ゲームはステージ上のさまざまな場所で発生するイベントをクリアすることで進行していく。前作で好評だった多彩なアクションは今作でも健在。「ジャンプ」や「ダッシュ」、「大車輪回転」などの各種アクションを駆使して、あらゆるイベントを制覇していくのだ!!

◀イベントクリアに必要なアイテムが、別のイベントで手に入ることも。さまざまな場所をチェックしよう。

▶ときおり、イベントが発生することも。クリアしなければ先に進めないイベントも存在するのだ。

▲枝を利用して「大車輪回転」でジャンプ!! バラエティに富んだアクションを楽しもう。

AVG

吉本興業の人気芸人が続々参上!!
本格派お笑い推理AVGがついに登場!!

ナイスなツッコミで謎を解け!!

ユニークな登場人物たちとの会話から手掛かりを探して、事件を解決していく推理AVG。探偵に憧れる主人公・矢部は、相方(あいかた)の岡村とともにTV局で起きた事件の捜査に乗り出すのだが…!? 主人公の「ナインティナイン」をはじめ、登場するのは吉本興業の人気お笑いタレントばかり。独自の「ツッコミ」システムや、ミニゲームなども楽しめるぞ!!

◀タイミング良く「ツッコミ」が入れば捜査が急展開することも!?

ACT

ロックマン4 新たなる野望!!

名作ACTを低価格で楽しめる、人気シリーズの第4弾がついに発売!!

新たなる敵の野望を阻止せよ!!

FCで好評を博したACT『ロックマン』のPS化も、いよいよ第4弾が発売間近。移植だけにとどまらず、クリアへのヒントが聞ける「ナビモード」や、敵キャラのデータを閲覧できる「Dr.ライトの研究室」など、オリジナル要素も豊富だぞ。また、クリアしたキャラが本編で使えるポケステ用ゲーム「ポケットロックマン4」も搭載しているのだ。

◀謎の敵に奪われた8つの都市を救うため、ロックマンが大活躍！

SLG

ACTION BASS（アクションバス）

アクションの要素に重点を置いた、本格的なバス釣りが楽しめるSLGが登場!!

アクション重視の本格バス釣りゲーム！

手に汗にぎるルアーフィッシングが楽しめる、本格派のバス釣りゲームが登場する。ルアーを操作してアクションゲージをためて、釣り場に潜むバスをゲットしていこう。規定ノルマをクリアしていく「チャレンジモード」と、自由に釣りが楽しめる「フリーモード」の2つのモードが選択可能。バス釣りの醍醐味をじっくりと味わうことができるのだ。

◀全部で5種類のルアーを駆使して、大物のバスを釣り上げよう!!

TBL

麻雀界を代表する16人の雀士が登場する、本格派4人打ち麻雀の決定版!!

麻雀の神髄を究めた16人の雀士が登場!!

実際に行われた最強プロ決定戦「天元戦」をもとにした、人気麻雀ゲームの最新作。牌譜観戦や雀士分析で「天元戦」のすべてを完全収録。さらに麻雀界を代表する16人の雀士と対局できる「フリー対局モード」や、ルールや条件が異なる7つの対局を制覇していく「七大タイトル制覇モード」も楽しめるのだ。プロ雀士の打ち筋を、徹底的に研究しよう!!

◀麻雀のルールや用語も解説してくれるので、初心者にも最適だぞ。

S・RPG　12|2　▶コーエー　▶¥6,800　▶MC(5ブロック) AC(DS対応)

7つの海の覇権を求めて大冒険!!

『大航海時代Ⅳ～PORTO ESTADO～(ポルトエシュタード)』は、「海洋冒険」を題材にしたS・RPG。全世界の海洋を舞台に、冒険・戦闘・交易をくり広げながら、7つの海の覇権をもたらす秘宝「覇者の証」を手に入れるのだ。ゲームは基本的に、新しい港を発見しながら交易で資金を貯めて、自分の艦隊を強化していくことで進む。だが、どこで何をするかは完全にプレイヤーの自由。洋上や港には多彩なイベントが用意されていて、ドラマチックなストーリー展開が楽しめるぞ。

▲船団を編成して7つの海を航海していこう。発見した地形や港などはどんどん地図に記載されるぞ!!

▲3人の主人公が選択可能。それぞれ300種類以上のイベントが用意されていて、三者三様のストーリーを楽しむことができる。

◀港ごとに扱っている交易品の種類や値段は異なる。安い港で仕入れて、高い港で売りさばいていくのが交易の基本だぞ。

▶敵船団との戦闘はリアルタイムで展開。船の移動先を指示して、砲撃を加えていこう。白兵戦や一騎討ちも楽しめるのだ。

ETC　12月(予)　▶バンダイビジュアル　▶¥5,800　▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

クイズでダンジョンを制覇せよ!!

数々の難問で全国のクイズマニアをうならせたあの『謎王』が、新たなシステムで帰ってきたぞ!!　前作に引き続いて、今作もクイズ王・道蔦岳史氏監修の新作クイズを4000問収録。新たに〝ホラー演出〟を追加して、クイズに答えながら3Dダンジョンを探索していく「ストーリーモード」と、プレイヤー同士で対決可能な「VSモード」が楽しめるのだ。

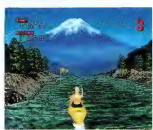
◀クイズに答えてダンジョンの謎を解明していくストーリーモード。

ワイルドボーター
大自然を背景に激流を走破していく、世界初のカヌーゲームがPSに登場!!

SPG　11|2　▶タオヒューマンシステムズ　▶¥3,900　▶DS(AC非対応)

本格的なカヌーが楽しめるSPG

カヌーで川を下り、決められた区間のスピードを競う「ダウンリバー」を題材にしたSPG。L1、R1ボタンでパドルを漕いで、岩や障害物を避けながらゴールを目指そう。コースは日本とヨーロッパ、そしてカヌーの本場・アメリカの3ステージ。リアルに再現された激流を舞台に、さまざまなテクニックを駆使して、本格的なカヌーの魅力を体験しよう!!

◀リアルな映像だけでなく、川の音や鳥の声で大自然を完全再現!!

新作ソフトニュース NEWS

本場NBAの迫力が楽しめる人気SPGの最新作が登場!!

『ブレイクバレー』は、多彩な攻撃とフォーメーションを駆使した、本格的なバレーボールが楽しめるSPG。マルチタップを使用した4人同時プレイも可能だぞ。『蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!Ⅱ』は、人気機関車「C62」を運転できるSLG。貴重な映像を見ることができる「鉄道博物館」モードも収録しているのだ。最新のデータを基にした、人気バスケットゲームのシリーズ最新作『NBA　パワーダンカーズ5』が早くも登場。有名選手のスーパープレイを再現した、迫力の試合展開を楽しもう。『DDR 2nd ReMIX』のアペンド対応ソフトに早くも最新作が!『Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2』は、『～vol.1』同様『beatmania』の名曲が楽しめる。モードも多数存在!

『NBA　パワーダンカーズ5』より

ブレイクバレー

▶11|2　▶SPG　▶アクアルージュ　▶¥4,800

◀世界の強豪を相手に勝ち進んでいく「トーナメント」ほか4つのモードが存在。オリジナルチームも作成可能だ。

蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!Ⅱ

▶12月(予)　▶SLG　▶トミー　▶¥5,800

◀時刻表通りにSLを運転して、高ポイントを獲得しよう。リアルなCGで再現された車窓風景も魅力のひとつ。

NBA　パワーダンカーズ5

▶12|16(予)　▶SPG　▶コナミ　▶¥5,800(予)

◀9月に決定した「新ルール」に早くも対応!　最新のユニフォームの採用など、細かな変更も。

▶12|22　▶ETC　▶コナミ　▶¥2,800

◀このソフトはアペンドディスク(入れ替え用)なので、「DDR 2nd ReMIX」が必要。

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

オーディオ・シネマティック・ホラー・アドベンチャー誕生!!

▲物語の進行役「テラー」。彼がストーリーを紹介していく。
▶ゲーム中には、随所にイベントゲームが挿入される。

プレイヤーの聴覚に訴えかけ、その恐怖心を呼び覚ますAVGが登場だ。このゲームのメインは「音声」。悲鳴や肉体を切り裂く音など、リアルなサウンドがプレイヤーに迫ってくるぞ。また、ゲームシステムはいたってシンプルで、ゲーム中に時々出現する選択肢を選ぶだけ。余計な操作がないので、プレイヤーは謎解きに集中することができるのだ。

初回限定 特製ヘッドフォン

このゲームの初回版には、もれなく「ダークテイルズ特製ヘッドフォン」が付いてくる。もちろん、価格はそのままだ。音にこだわりがあるゲームだけに、ぜひこの機会に手に入れよう！

3つの闇物語「DARK TALES」

このゲームに収録される物語は、左に挙げた「キャット＆マウス」、「ゴーストライター」、「ザ・ハネムーン」の3つ。そのどれもがホラー仕立てになっていて、迫力のBGMや効果音がゲームを盛り上げてくれるぞ。また、マルチエンディングの採用により、何度でも楽しむことができるのだ。

CAT & MOUSE

舞台は狂気の遊園地。そこで毎年、クリスマスイブに出現する殺人鬼がいた。定年間近の老刑事がそれを追う。生死を賭けた追跡劇、最後に生き残るのは……？

GHOST WRITER

断崖絶壁にたたずむ1軒の別荘。そこにはしめ切りに追われる小説家が住んでいた。1枚のフロッピーディスクが彼の手元に届いたときから、悪夢は始まる。

▲プレイヤーの選択によって、物語の結末はさまざまに変化する。

THE HONEY MOON

レンタカーで新婚旅行に出かけた若いカップルは、砂漠の一本道に迷い込んでしまった。夜の訪れとともに彼らを襲う恐怖。その恐怖の正体とは……？

物語の結末はあなたの選択次第……

DARK TALES FROM THE LOST SOUL

今回のネクストは？

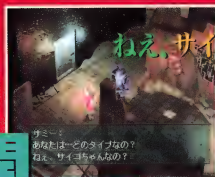
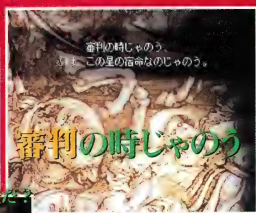
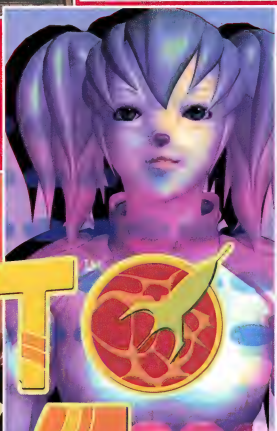
初回版にはヘッドフォンが付いてくるという、一風変わったAVGが登場。「音声」にトコトンこだわったこのゲームは、さまざまな恐怖を音で表現している。普通のAVGに飽き飽きしている人、秋の夜長はこんなゲームをプレイしてみてはいかが？

DARK TALES FROM THE LOST SOUL
ダークテイルズ フロム ザ ロスト ソウル

■10月28日発売 ■AVG ■サミー ■¥5,800

PlayStation
撃て!
走れ!
ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD
年は若いが、卓越した推理力と行動力で次々と難事件を解決!
犬の「バトラー」を相棒に、エリスが発明する「破壊力バツグン」
の秘密兵器を駆使して、ロンドンで話題の名探偵ロビンロイド。
謎解きあり、バトルあり、360度探索システムを採用した3Dアド
ベンチャー・ゲーム「ロビンロイドの冒険」今冬いよいよ登場!
今冬
発売予定!
予価：¥5,800(税別)
●メモリーカード対応／1ブロック
●デュアルショック(振動)対応
©GUST CO.,LTD 1999
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
株式会社ガスト
開発スタッフ募集中!

1500万人のウハウハ化計画
Vol.5 コンビニからウハウハ篇
PlayStation
ほう！
こりゃいいや！
FEVER
コンビニで買ってね!!
ウハウハ
ゾーん。今日もだめだな.....
1
今日もだめな私...
ガッっといって「ウハウハ」になりたいん
だけど、うまくいかないもんだね....
とほほ....
2
そんな帰り道、ふとあるポスターを発見し
ました。
う〜ん。こんなものがあったのか！
こんな事になるかも..
あちゃ〜
品切れ中！
4
そうか！みんな知ってたのか！
こうなる前に「予約」入れておけば
良かった！う〜ん。失敗！
売切れだったか!
3
これを手に入れたらどうなるのだろう？
これは！ひょっとしたら....
想像を絶する「ウハウハ」が
私を待っている!?すぐ行かなくては！
ひょっとすると....
CRフィーバーカジノRX
CRフィーバーゼウスSX
人気と鮮度の4機種搭載
CRフィーバー空手OH!SR
フィーバーパンチアウトDX
FEVER
SANKYO 公式パチンコシミュレーション
99年11月上旬発売予定 標準価格4,800円(税抜)
より詳しい商品情報と「1500万人のウハウハ化計画」キャンペーン概要はHPで御覧下さい。
●ホームページアドレス http://www.ics.sankyo-fever.co.jp
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
7-ELEVEN
FamilyMart
K
SUNKUS
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
インターナショナル カード システム株式会社
お問い合わせ：03−3486−4081(ユーザーサポート)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ICS

心の闇に向かい合うSF
サイコドラマRPG
あの『クーロンズ・ゲート』のスタッフが贈るレトロフューチャー感覚のRPG！　幻想的なグラフィックと奇妙な世界観、虚構と現実が入り混じった不可思議なストーリーがキミの心を虜にする……。
ねえ、サイコちゃんなの？
サミー：
あなたは…どのタイプなの？
ねえ、サイコちゃんなの？
頭に電波だ
サイコハウスに用か？
頭に電波だ、
審判の時じゃのう、
この星の宿命なのじゃのう。
審判の時じゃのう
お前は誰だ？
災いの星
タトラー船長：
あれが火星だ！
トミー：
それでヘロデんとこにあいさつに来た…
ぐげげげ、吐きそうだぜ、気分が悪いぜ…
犬だ、お前は！
PLANET LAIKA
プラネットライカ
●エニックス
●RPG
●発売中
●MC（1ブロック）
●AC（DS対応）
©是空／クインテット／エニックス 1999

プラネットライカの世界を支え…

イーブルマインドシステム

イーブルマインド＝悪意！

「イーブルマインド」とは悪意のこと。ライカは火星の人々と会話することによって、彼らの悪意を自分の中に集め、それをエネルギーにして３つの人格を使い分けることができるのだ。アニマル系、ビジュアル系、サイコ系と呼ばれる３つの人格はそれぞれ異なる能力を持っている。人格が変わると外見まで変化する。

３つの人格を使い分けて進め

ライカの中の３つの人格は、３種類のイーブルマインド（ＥＭ）に対応。人々との会話を通してＥＭを吸収し、どれか１つのＥＭが一定以上に増加すると、その人格が表面に現れる。ゲーム中には、ビジュアル系でないと発見できないヒントや、サイコ系でないと解くことのできないトラップなど、数々の仕掛けが用意されているのだ。

◀人格が変わると、別人のように変化して。

◀本来のライカでないと行けないところもあるぞ。

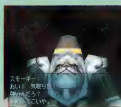
アニマル系

アーネスト

心優しき力持ち、アニマル系人格のアーネスト。腕力が必要なクエストが現れたときはアーネストに人格変容したほうがいい。

▲重い扉も簡単に開けてしまう。

◀壁に埋まったアイテムも取り出せる。

力がすべてと信じる者たち

▲すぐに暴力に訴えるアニマル系には気をつけよう。

アニマル系の人々は、何かにつけて、すぐに暴力を振るい、物事を力で解決したがる。バー「ナイトプラネット」にたむろしている。

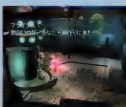
ビジュアル系

ヨランダ

ヨランダはビジュアル系人格で、唯一の女性タイプ。リアリストな彼女は観察眼に優れている。少し自尊心が強いのがたまにキズ。

▲美しいものに反応してしまう。

◀人格であるヨランダが体を離れた!?

虚栄心に毒された者たち

▲異常なまでに外見にこだわるのが特徴だ。

ビジュアル系は外見にこだわり、虚栄心に満ち溢れている。美しくありたいという願望からか、整形屋のフェイハウスによく出入りする。

サイコ系

スペーサー

サイコ系人格のスペーサーは、高い知性と豊富な知識で３つの人格をとりまとめるリーダー的存在。難解なクエストは彼の出番。

▲スペーサーにしか見えない目。

◀スペーサー以外には扉しか見えない。

知の泥沼にはまる者たち

▲何やら妙なことを口走っている。彼らの研究結果か？

サイコ系の人々は独善的で、どこか他人を見下している。知的探求心が強く、サイコハウスに集まっては、怪しい研究をしているらしい。

鏡の前に立つことで人格変容のスイッチが入る！

ライカの人格は、ＥＭをためて鏡の前に立つことで変容する。どの系統になるかは、たまっている各ＥＭの値によって決まるが「サイコ系のキャラと会話するとアニマル系のＥＭが増加する」といった独特の法則があるので、注意が必要だ。

◀どのＥＭを持っているかは、オーラの色で判断できるぞ。

▶赤いオーラの持ち主からはアニマル系の悪意が手に入る。

アニマル系	サイコ系
サイコ系と会話	
アニマル系と会話	ビジュアル系と会話
ビジュアル系	

CHECK!! 人格暴走に注意！

ＥＭをためると人格変容するライカだが、このとき１種類のＥＭだけを集めすぎると、対応する人格に体を乗っ取られてしまい、ゲームオーバーになってしまう。ＥＭがたまりすぎたら、一度人格変容しておこう。これによって、それまでに蓄積したＥＭがリセットされ、中立の状態になるぞ。

▶左下の目が点滅したら危険信号。

る2大システムを徹底解析！

パルスバトルシステム

悪意と悪意がぶつかり合う！

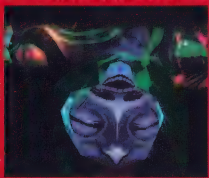
マップ上を徘徊する敵に接触するとバトル開始！　戦闘は敵が放つ球体を跳ね返し、相手にぶつけて倒すシステムで行われる。敵は道をふさぐように配置されているので、倒さないと先に進むことはできない。立ちふさがる敵をすべて倒し、謎の核心へと迫ろう。

敵は正体不明のフェイス（顔）

ライカがほかの人格に変容している場合にのみ、その姿を現わす謎の存在フェイス。やつらはライカ以外の人格が持つ悪意を狙って道の中央に現れ、文字通り行く手を阻んでくる。先に進むにはやつらを倒し、道を切り拓いていくしかない。すべてのフェイスを倒して前進しよう。

▶巨大な顔だけの存在であるフェイス。やつらの正体はいったい何なのか？

◀ライカが訪れて何もないところでも…。

▶他の人格だとフェイスが現れることもある。

敵の念波を跳ね返して攻撃！

戦闘は、敵が飛ばしてくる球状の念波に、マインドコアと呼ばれる青い玉を操作してぶつけ、跳ね返すだけでOK。跳ね返った念波が敵にぶつかると、相手のEM値（HPのようなもの）を減らすことができる（逆に敵の念波を受けると、自分のEM値が減ってしまう）。マインドコアは波を描くように前後に動くので、ボタン連打でタイミングよく移動させよう。先に相手のEM値を0にしたほうが勝ちだ。

▲マインドコアを移動させると波状の軌道を描く。タイミングよくぶつけよう。

◀敵によって念波の出る位置や形が違うぞ。

大きな念波で反撃！

▲跳ね返した念波が大きければ、小さい念波を貫いて進む。

跳弾でまとめて攻撃！

▲念波の隊形によっては、まとめて跳ね返せるぞ。

マインドコアで攻撃！

▲マインドコアを直接ぶつけてもダメージを与えられる。

アイテム使用可能！

敵に念波を当てるとたまにアイテムが飛んでくる場合がある。アイテムはマインドコアをぶつけることで発動し、効果は2種類。1つはEM値を回復させるシルバーのアイテムで、もう1つは、画面中の念波をすべてはね返すオレンジのアイテムだ。

◀敵にマインドコアをぶつけると、シルバーのアイテム…

▶画面中に念波が多いときにオレンジのアイテムが出れば、チャンス！

◀オレンジのアイテムは高速で飛んでくる。

CHECK! フェイスと、ザ・フェイスの存在

名前にフェイスを冠した2つの存在。どちらもともに顔だけの存在なのだが、何かその起源に共通するものでもあるのだろうか？

フェイス FACE

なぜかライカの中の人格が持つEM値を狙う顔だけの存在。その正体はまったくの不明。もしかすると顔に執着し、滅亡した火星人と関係があるのかもしれないが、真疑は謎である。

▲意志を持っているかどうかすら怪しいが…。

ザ・フェイス THE FACE

火星の表面にあるとされる人面岩で、火星人が滅んだ際に人間の顔の記憶が残されたと言われている。ここからもイーブルマインドは放出されている。

▶火星人の手による建造物なのだろうか？

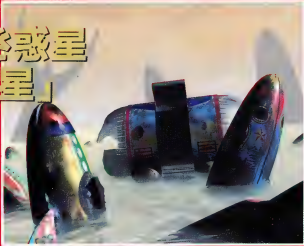
CHECK! EM値とは？

EMの量を表す数値が「EM値」。ライカ以外の人格に変容しているときは画面にゲージが表示される。戦闘で負けてEM値が0になると、その人格は死亡。ライカの精神もバランスを保てずゲームオーバーになる。

▲変容時に円形のゲージで画面に表示される。

悪意が支配する赤き惑星——その名は「火星」

▲火星について語りかけてくる謎の声の主は？

このゲームの舞台は地球にもっとも近い惑星"火星"。イーブルマインドと呼ばれる悪意に満ちたこの星では、そこに暮らす人々の心も悪意によって満たされていた。さまざまな欲望を抱える人々が暮らす赤き惑星。物語は、そんな火星に巣食うイーブルマインドの謎を解き明かすべく、地球から4人の調査隊が派遣されるところから幕を開ける…。

火星の謎に挑む4人の宇宙飛行士たち

▶火星の謎に[illegible]4人のアストロノーツ

火星に派遣された調査隊。彼らにはイーブルマインドの調査のほかに、10年前に行方不明になった先遣隊の探索という任務も与えられていた。しかし、火星に到着した彼らもまた、星の導きによって離れ離れになってしまう…。4人は無事に生還できるのだろうか？

ライカ LAIKA

主人公。宇宙航空連盟の飛行士で、新米の無線技師。特に特徴があるという風には見えないごく普通の青年である。しかし彼の心の中には少年時代に起こった事件による、重大な秘密が…。

▲セルゲイとはいったい何者？

▶つかみどころのない性格のライカ。

▶悪意が声となって、ライカの心に語りかけてくる。

STORY

はるか昔、地球人は火星人に人間の顔を与え、自らは犬の顔を選んだ。だが、人間の顔を手に入れた火星人は、その直後に突如として滅んでしまい、それ以後、犬の顔となった地球人は平和に暮らしてきた…。これが今や伝説として語られる「顔の契約」である。その後、長い年月が過ぎ、火星はイーブルマインドが支配する悪意の星に変貌する。地球は調査隊をロケットに乗せて派遣し、そして…。

▲現在の火星は、密航者と流刑者の子孫が住む星となっている。

タトラー TATLER

火星ロケット「フェニックス号」の船長。しっかりとしているが、かなり自己中心的な人物。

◀厳しいが、頼れる一面を見せることも。

▶星の悪意が隊長に見せた悪夢。

ヌーン NOON

フェニックス号のベテラン機関士。腕前は確かだが、何かにつけてすぐに愚痴をこぼす。

◀口を開けば文句ばかり言う男だ。

▶母親に対してコンプレックスがある？

エイプリル APRIL

唯一の女性クルーで宇宙地質学の助手。ライカを気にかけている心優しき女性。

◀ライカに特別な感情を抱いている。

▶彼女もまた悪意にとり憑かれていく…。

チャート攻略

ゲームスタートからマダム・アガタとの出会いまで

ここではゲーム開始からマダム・アガタとの出会いまでを、フローチャートで攻略していく。序盤ながら、ここまでのシーンで主なキャラクターはほぼ出揃うので、各キャラのデータはできるだけ把握しておくこと。人格変容しておいたほうがよいポイントや、イベントに関する情報もあわせてチェックしていくのでお見逃しなく。

START

ロケット

無線テレビでオクトーバー司令官と会話後、コックピットを出る。

クルーとの会話終了後、ハッチを出て右に曲がり、ロケットの外に出ると悪夢イベント発生。

忘却の海

砂に話しかけると、会話イベントが発生。「マインドスコープ」を入手。

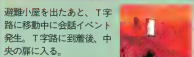
マップ右に進み、砂に話しかける。話しかけたら、またマップを右に進み、砂に話しかける。

これをさらにもう一回繰り返したあと、一度左のマップ（T字路）に戻るとヌーンが登場。会話イベントが発生する。

ヌーンを追ってT字路を左折すると、悪夢イベントが発生。終了後、避難小屋へ向かう。

避難小屋

避難小屋の扉を開けて中に入ると、会話イベント発生。

イベント終了後、エイプリルを追って避難小屋の外に出る。

帰納の丘

避難小屋を出たあと、T字路に移動中に会話イベント発生。T字路に到着後、中央の扉に入る。

T字路を右折してエイプリルと会話。会話後、避難小屋入口に強制移動。

避難小屋

避難小屋の一番奥の部屋に入ると、悪夢イベントが発生する。イベント終了後、小屋の外へ。

忘却の海

T字路を右折後直進するダミアヌス登場。「砂のシンパシー」を入手。

ダミアヌス
砂の中を移動する少年。ライカたちを何処へか誘導する。

ブリックロードへ移動中、帰納の丘でエイプリルと再会。会話イベントが発生。

ブリックロード

ブリックロード到着後、サミーとの会話イベント発生。その後スピリットマンのあとを追う。

アーネストに人格変容

ブリックロードの入口に戻り、スピリットマンと会話。その後鏡の間に戻るとフェイス登場。フェイスとの戦闘後、鏡の間へ移動。

鏡の前のスピリットマンに話しかけることで、ライカに戻る。

ライカに戻る

コロニー

コロニー入口右側の機械に話しかけ、動く歩道を止めてから、コロニー内部に移動。

コロニー奥にあるリャンハウス前でマラケシュと会話後、処刑場にリトル登場。リトルに話しかけると会話イベント発生。

リトル
酸素屋のスタッフ。何やら、彼の背後に謎の人物が…。

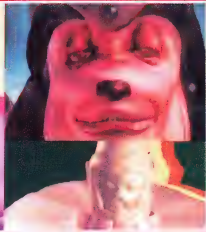
処刑場でリトルと会話後に酸素屋に入ると、イースト・ウエストとの会話イベント発生。

スペーサーに人格変容

ブリックロード

ブリックロード入口付近の思念の目に話しかけると悪夢イベント発生。扉の中に進む。扉の中でフェイスと戦闘。

フェイスとの戦闘に勝利したあと、部屋の奥の赤く光る部分を調べて、赤い石を入手。その後、鏡の間へと向かう。

ライカに戻る

コロニー

酸素屋に行きイーストたちに赤い石を渡す。ヘロデ登場イベント発生後、13号監房へ。

ヘロデ
コロニーの管理者で酸素屋の主。ライカを邪魔者扱いする。

13号監房の中でスイッチを押すと悪夢イベント。イベント終了後、外に出るとヴェロニカ登場。

ヴェロニカ
ライカを助ける人物。なぜか整形屋のフェイに詳しい。

ナイトプラネットでエイプリルと合流。店の外に出ると、コスマス登場。会話イベント発生。

コスマス
唯一人間の顔をしている不思議な少年。彼の腕には秘密が。

サイコハウスでマウンテンにロッジの暗証番号を聞きロッジへ移動。ホワイトイーグルと会話。

ホワイトイーグル
先遣隊の生き残り。呪術的な力で病気を治したりできる。

コロニーゲートへ移動。イーストたちに捕まり、酸素屋に強制移動。酸素屋内で、リトルと会話イベント発生。酸素屋を出ると13号監房へ。

エイプリルに話しかけると、13号監房の外に出られる。外に出ると、マダム・アガタ登場イベント発生。

マダム・アガタ
ヘロデの面倒を見る女性。催眠術が使える。

そして…ライカを待ち受ける5つの謎

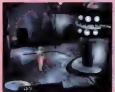
マダム・アガタと出会ったあとも、ライカの冒険は続いていく。ここでは、その後のライカを待ち受ける数々の謎の中から、主なものをピックアップしてまとめてみた。奇妙なキャラクターが絡み合う、不条理ともいえるさまざまな出来事。この謎の行方はキミ自身の目で確かめてほしい。

もうすぐ君に会えるだろう。楽しみに待っているよ。

1 壊れた心が産み出す悪夢とは？

▶キノコの形の家が立ち並ぶ町並み。これも悪夢なのか!?

ライカが歩んでいく場所は火星ばかりではなく、ときどき不思議な世界に足を踏み入れることもある。どうやらイーブルマインドにより人々の悪夢が実体化したらしいのだが、イーブルマインドはなぜ悪夢を実体化させるのだろうか。また、本当に悪夢が実体化したのだろうか？

◀一見してただのコロニーのようだが…。

2 消えた仲間たちはどこへ？

避難小屋から忽然と行方をくらませてしまったタトラーとヌーンの2人の仲間。辛うじて居場所こそつかんだものの、2人はイーブルマインドによって奇妙な世界へ導かれていたのだった。また、彼らの精神はイーブルマインドの影響か、異常をきたし始めている。2人を見つけ出したところで無事に地球に帰れる保証はどこにもない…。今、彼らの精神はいったいどうなっているのだろうか。

▶タトラーそっくりの顔をしている鳥が…。

◀ヌーンが町長に!? いったいここはどこなのか。

3 カギを握るガリル大佐は？

先遣隊の隊長であったガリル大佐。彼は「神は死んだ、光の私」という謎の言葉を残したまま行方不明になってしまった。それから10年たった現在でも、いまだに彼の行方を知る者はいない。風の噂で、彼は火星に古くから伝わる言い伝えにある「完全なる善」になろうとしていることがわかっている。果たして彼の行方はつかめるか？

◀ガリルはいったいどこに？

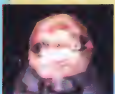
▶10年前、ガリル大佐の身にいったい何が起こったというのだろうか!?

4 火星の民の行方は？

初めてリトルと出会ったとき、彼の背後に何か人影が揺らめいていた。また、ヴェロニカは整形屋のフェイに似ているうえに、妙にフェイのことを知っている。単なる偶然か、それとも多重人格者か。あるいはイーブルマインドによって心が壊れてしまったのだろうか。

◀リトルの後ろにいるのはリトル!?

▶フェイとヴェロニカの関係は？

◀◀コスマスの手と、同じく真っ黒なライカ。

5 星に導かれるライカとエイプリル！

下の写真を見てほしい。エイプリルが光を放ち、ライカそっくりの銀髪の人物も登場している。なぜ普通の人間であるエイプリルが光を放っているのか。そして、銀髪の人物はライカとどういう関係があるのだろうか。2人にはまだ大きな秘密が隠されているようだ。すべての答えは火星だけが知っているのだろうか…。

◀銀髪の人物に話しかけられると、精神異常が！

▶エイプリルから放たれる光の正体は何だ!?

▲ライカによく似たこの人物は何者なのか。まさか、ライカには第5の人格があるというのか？

連載企画　発売まで待てない！　PS2情報を先行スクープ!!

電撃PlayStation2

第二回　ライセンシーのタイトル情報を徹底追跡！

「今後は、メーカー各社のソフト情報が主役になる」――前回のインタビュー特集でのＳＣＥＩ・佐伯雅司氏の言葉は、気になる内容だったよね。そこで今回は、ＰＳ2参入メーカーを対象にアンケートを実施。いつごろ、どんな情報がでてくるのか？　新タイトルの発表はあるのか？　ＰＳ2ソフトの追跡調査を行ってみたぞ！

メーカー各社が、年末をめどに続々新情報を発表!!

アンケートの結果をまとめたのが、右のグラフ。現在のところ、ほとんどが予定ではあるが、多くのメーカーが年末をめどにＰＳ２のタイトル情報を用意しているのが、非常によくわかる。「今後はメーカー各社のソフト情報が主役になる」という言葉通りの展開になりそうだ。それではいよいよ、各メーカーが、いつごろどんなタイトルの展開を考えているのか、個別に紹介していこう。

ちなみに、各メーカー紹介欄の「注目時期」は注目しておきたい時期を表している。これは基本的に、メーカーから情報が出そうな時期の目安なので、実際ゲーム雑誌等で掲載されるのは、２週間～１カ月程度遅くなるとみておいたほうがいい（つまり、今後のＰＳ２ソフト情報がゲーム誌で紹介されるのは、１月ぐらいが１つのヤマ場になりそうってこと!!）。また、「期待度」は情報の確実性を表していて、実現の可能性が高いものほど❗マークが多くなっているぞ<注１>。

2000年2月までのＰＳ2タイトルの動き（予定）

SQUARE　スクウェア

発表済みタイトル●『バウンサー』

11月23日の発表会で、新作タイトル複数発表!?

今のところ、発表タイトルは１本のみのスクウェア。しかし、どうやら11月23日のスクウェア　ミレニアムで、新規タイトルが発表されそうな気配だ。しかも複数との噂もある。そのあたりをうかがってみたところ……。

「11月23日にすべてを公開します。スクウェアミレニアムでは、21世紀をにらんだスクウェアの近未来をご覧いただけます。ただ、会場の都合もあり、残念ながら限られた方々にしかご覧いただけませんが、ミレニアムで明かされる情報は、電撃ＰＳさんに随時お出ししていきますので、本誌の方もお楽しみに！」（スクウェア宣伝部）との回答が……。とにかくハガキを送って、当選することを祈るしかない！

◀『バウンサー』の続報ばかりかＰＳ２新作タイトルの発表も!?

期待度　❗❗❗❗❗
注目時期　11月

スクウェア　ミレニアム

開催概要
日時●1999年11月23日(火)
場所●横浜みなとみらい「パシフィコ横浜」国立大ホール
規模●合計１万名（①10:00～／②14:00～計２回公演、各5[illegible]）
内容●①スクウェアの最新作の発表
②ＰＳ2作品含むスクウェア最新映像＆情報の紹介
③スクウェア関連のゲームグッズの販売
④スクウェアゲームの試遊コーナーなど

参加方法
費用●入場は無料。ただし事前登録申し込み制（全席指定）
資格●小学３年生以下は、当日保護者が同伴できる場合に限る。
応募方法●官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学生の場合は学年）・小学校３年生以下は当日同伴できる保護者の氏名を記入のうえ、下記の住所まで郵送。
申し込み先●〒104-8689　東京都京橋郵便局「スクウェア事務局[illegible]
締め切り●'99年10月31日（当日消印有効）

※応募者多数の場合は抽選で決定。当選者には、11月12日までにチケットが発送されます。詳しいお問い合わせは、スクウェア事務局（TEL.03-3544-5960／FAX.03-5565-8381）まで。

SQUARE MILLENNIUM

NAMCO ナムコ

発表済みタイトル ● 新リッジレーサー（仮）　鉄拳TAG TOURNAMENT　500GP

突然新作タイトル発表の可能性もあり!?

『新リッジ』『鉄拳ＴＴ』など発表済みのタイトルに関しては「随時情報を出していきますよ」（ＣＳ広告宣伝部／係長・吉積信氏）と、うれしい回答が。

一方で、新規タイトルの発表については、「今のところ未定ですが、これはいつ公開するかも未定ということで、もしかしたら近日中に公開するかもしれませんが、それもわからないということで……」（同上）と、なんとも含みのある（のか、ないのかわからない!?）お答え。「とにかくＰＳ２らしい、ナムコらしい、次世代らしいソフトを発表・発売する予定です。それとなくご期待ください」（同上）とのことなので、それとなく（笑）待とう！

KOEI コーエー

発表済みタイトル ● 決戦　ゼルドナーシルト2（仮）　真・三國無双（仮）　麻雀大会Ⅲ（仮）

『決戦』以外のタイトルにも注目！

歴史ゲームファンの期待を一身に集めるコーエーの『決戦』。早く知りたいのは、ゲームシステムなど内容面の情報だよね。これに関してコーエーでは、「開発は着々と進んでいます。現在、合戦シーンなどは日々レベルアップしていますが、システム面の情報、画面などはもう少し時間がかかるかもしれません。12月ぐらいになるでしょうか」（広報部／主任・高津弘樹氏）とコメント。

また『決戦』以外の発表済みタイトルについても、「マスコミ向けの発表会を開く予定です。こちらも12月以降になるでしょうね」（同上）と、積極的にアピールしていく様子。コーエーのＰＳ２タイトルは、12月ごろが発表のヤマ場に!?

T&E SOFT ティーアンドイーソフト

発表済みタイトル ● 3Dゴルフ（仮）

10月25日『3Dゴルフ（仮）』を正式発表！

この号の発売以降、最も早く、確実に新情報が公開されそうなのが、ティーアンドイーソフトの『３Ｄゴルフ（仮）』だ。そもそも、アートディンク、コーエーに続き３番目にＰＳ２参入を表明していた同社だが、これまではいわばジャンルだけの発表にとどまっていた。

しかし、「10月25日に『３Ｄゴルフ（仮）』の記者発表会を行います。もちろんゲーム画面も公開しますよ」（販売推進室／室長・吉川泰生氏）と、いよいよ本格始動。これまでにも『遥かなるオーガスタ』など数々の名作ゴルフゲームを送り出してきた同社だけに、期待は高まる。その情報は、次号（11月12日発売）で詳しくお伝えする予定なのでお楽しみに！

TAKARA タカラ

発表済みタイトル ● チョロQ HG（仮）

新作2タイトルを年末ぐらいに発表!?

現行ＰＳの創成期にも『闘神伝』などのヒット作を送り出したタカラ。ＰＳ２でも、注目しておいた方がよさそうな気配だ。

というのも、「時期などはまだ未定ですが、今後素材がそろいしだい、随時新情報をご提供していくつもりです」（ＣＳ事業部／マーケティング統括課長・森岡俊広氏）という『チョロＱ ＨＧ（仮）』の他に、「２本の未発表タイトルをすでに開発中」（同上）とのことだからだ。しかも、「できれば、12月ぐらいに雑誌等で公開したい」（同上）ということなので、きっと開発も順調に進んでいるはず。ジャンルなどは今のところ不明だが、詳しい情報はもうしばらく待とう！

IDEA FACTORY アイディアファクトリー

発表済みタイトル ● スカイサーファー（仮）

『スカイサーファー』以外にも複数の隠し玉あり！

「当社はＰＳ２に力を入れております」（広報・小倉昌敏氏）と、なんとも力強いコメントをいただくことができたのがアイディアファクトリー。

実際、「『スカイサーファー（仮）』については、11月ぐらいに雑誌等で新情報が公開できるでしょう。また12月か１月ぐらいに、複数の新作タイトルを発表する予定です。ＳＬＧ、アクションＲＰＧ、コミカルなＲＣＧなど、さまざまなジャンルを網羅しています」（同上）と、ＰＳ２タイトルに関しては、他社に先駆けて着々とソフト開発を進めている印象。ＰＳ２発売当初は、絶対にマークしておいたほうがいいメーカーになることは間違いなさそうだ！

ENIX エニックス

発表済みタイトル ● スターオーシャン3（仮）　バストアムーブ3（仮）　他4タイトル

期待のエニックスもついにＰＳ2始動!!

ユーザーの期待も高い『スターオーシャン３（仮）』をはじめ、６本ものＰＳ２タイトルを公表しているエニックス。とはいえ、文字通りタイトルの発表のみで、やきもきしているファンも多いはず。しかし、ここへ来てついに動きが……！

「まだ確定しているわけではありませんが、エニックスのＰＳ２タイトル第一弾の画面写真や内容は、年内にも発表したいと思っています」（広告宣伝課／主任・山本秀樹氏）とのことで、この時期のエニックスの動向は注目必至といえそうだ。６タイトルすべてというわけではなく、新規タイトルの発表もなさそうだが、それでも、どんな情報が飛び出すのか、今から期待大！

今回は、ソフト情報以外にも、ＰＳ２絡みの最新情報が２つ飛び込んできた。ここで紹介しておこう。

SCEIが、PS2の半導体技術を使ったワークステーションを開発・販売!!

TOPICS 1

SCEIは10月7日、ワークステーション（以下WS）市場への参入を表明。ＰＳ２のメインCPUでもある「エモーション・エンジン（ＥＥ）」を搭載したWSを開発し、来年度中に販売を開始する。WSとは、高速な画像処理や高度な演算などが要求されるハイエンド向けの高性能コンピュータのことで、主に映画やＴＶ用ＣＧの制作、ゲームソフト開発などに使われている。SCEIが開発する新型WSには複数のＥＥが搭載され、画像処理能力や演算処理能力が飛躍的に向上するという。現在のWS市場は性能面の伸び悩みから低迷しており、SCEIのWSが投入されれば、ハリウッドをはじめ国内外の映像制作会社で人気になることは間違いなさそうだ。

しかし、今回のWS進出はSCEIの壮大なCPU戦略のほんの一部。すでに2002年に「ＥＥ2」を開発し、デジタル映画を映画館へ配給するための業務用端末に搭載する計画も立てられている。さらに2005年には「ＥＥ3」を開発。次世代のデジタル放送機器に搭載する計画も。WSへの進出はそのための第一歩で、半導体の最先端技術を蓄積することが狙いのようだ。

▲写真は、３月４日のゲーム誌向け発表会で公開された「グラフィックス・シンセサイザ（ＧＳ）」。抜群のパワーを誇るこのＧＳも、ＥＥと同じようにSCEIのWSに搭載されるのだろうか？

FROM SOFTWARE フロム・ソフトウェア

発表済みタイトル●「ARMORED CORE2」「ETERNAL RING」

『AC2』の新情報、11月に明らかに!!

「『AC2』は年末に向けて少しずつ新要素を公開予定。またPS2初のRPG『ER』は、3月4日の発売を目指して鋭意開発中です。現在、開発進行度は約10%（!?）（プロデューサー金子談）ですが、今後進化していきますので新情報にご注目ください」（広報・尾崎範子さん）

VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE ビクターインタラクティブソフトウェア

発表済みタイトル●「パイロットになろう！2（仮）」

年明けにも画面写真を公開!?

「来年1月には、雑誌等で『パイロットになろう！2』の情報を公開するつもりです。でもPS2に関しては、ソフトの普及状況をちょっと観察しようとも思っているんですよ。PS2もいいハードですが、実績が示すようにPSはもっといいハードですからね」（広報・まさ斉藤氏）

ASK アスク

発表済みタイトル●「撞球 ビリヤードマスター2（仮）」

年内に何かしらの動きあり!!

「『撞球』の新情報は、早ければ11～12月ごろにも公開できると思います。現在のところは、雑誌等での情報公開を予定していますが、もしかしたらマスコミ向けの発表会などもやるかもしれません。ご期待ください」（デジタルソフト第2事業部／部長・天谷修平氏）

ARTDINK アートディンク

発表済みタイトル●「A6 A列車で行こう6」

気になる『A6』続報も12月ごろ？

「『A6』の続報については、今後、随時出していきたいと考えています。とりあえず次に画面写真が公開できるのは、12月ぐらいになるでしょうか。ただ、『A6』以外のタイトルに関しては、今のところまったく未定なんですよ」（セールス・プロモーション課／平塚浩志氏）

MAGICAL COMPANY 魔法株式会社

発表済みタイトル●「マジカルスポーツ 2000甲子園」他2タイトル

マジカルスポーツシリーズも注目必至！

「発表済みのタイトルについては、12月ぐらいに情報を出すつもりです。PS2では、質的に今までと違った接し方をすることになると思うし、魔法（株）でもそんな新しいゲーム、遊び方、サービスを提供していきますのでご期待ください」（営業主任・岸慶騎氏）

GUST ガスト

発表済みタイトル●「Fly HiGH（仮）」

年明けに発表会を開催予定！

「来年1月か2月ぐらいには、業者・マスコミ向けに『Fly HiGH（仮）』の発表会を開催したいと考えております。現在、ガストらしい新感覚ゲームを目指して鋭意制作中に取り組んでおりますので、どうぞご期待ください」（常務取締役・井上忠信氏）

SUN SOFT サンソフト

発表済みタイトル●「ストリート麻雀トランス 麻神2（仮）」

現在鋭意開発中！ もうしばらく待て!!

「ユーザーの皆さんのご期待を裏切らないよう、現在『麻神2』の開発に集中しております。11～12月ぐらいには、雑誌等で何かしら新情報を公開できるといいなと考えています。どうか期待してお待ちください!!」（販売企画グループ／ジャッジ公平（談））

ASTROLL アストロール

発表済みタイトル●「アメリカン・アーケード」

現在、発表の方法を検討中！

「『アメリカン・アーケード』に関しては、現在どのような形で発表するか、その方法を検討中です。時期的には12月～1月ぐらいになるでしょうね。他にも企画開発中のタイトルは複数あります。こちらも準備が整えば、順次発表していきたいですね」（代表取締役・水足淳一氏）

PS2ゲーム開発用ミドルウェアも始動！

一方で、PS2のゲーム開発用ミドルウェア（開発支援ソフト）にも、いよいよ動きが見え始めた。日経新聞の報道によると、バーチャルリアリティ技術のソフト開発会社・エーアイキューブ社が、来年3月にPS2用のミドルウェア「国産統合型3Dグラフィックスミドルウェア・ゼイオス」を発売するという。これは、3D空間での物体の動きを計算し、CG画像を高速で描くソフトで、既存のゲームソフト用プログラムをPS2用に変換することも可能。これによってPS2用ソフトの開発期間を約半年短縮できるという。PS2用のミドルウェアは、現在約10社にライセンスされているが、発売日や価格などまで明らかになったのは、はじめてのこと。今後、他社のミドルウェアも追随してくることは間違いないだろう。

その他の参入メーカーコメント

- 「グラフィックばかり注目されがちなPS2ですが、そのCPUの演算能力にも信じられないパワーがあります。現在40%まで開発中の弊社の『森田将棋』でも、そのパワーを余すところなく使い、従来のタイトルを超えたクオリティを実現しています。ご期待ください」（悠紀エンタープライゼズ／業務部／菊池氏）
- 「『ロードスタートロフィー2000』『ロボコップ』を開発中です。まだ未定ですが、12月ぐらいには何かしら情報が出せるかもしれません」（タイタスジャパン／ローランサミエさん）
- 「現在、数タイトルを開発中です。時期は未定ですが、今後雑誌等で発表していきます。今までにない形での発売を予定しておりますので、楽しみにしていてください」（サクセス／広報・松木氏）
- 「来年2月までかどうか時期は確定していませんが、タイトル発表の際は、業者・マスコミ向けに発表会開催する予定です。詳しい内容はまだ未定です」（TYO／ゲーム事業部／中川氏、木村氏）
- 「作ってますよ～。まだ秘密ですけど……。ウチらしい、といえばウチらしいタイトルです。何かは発表までのお楽しみです」（角川書店／ソフト事業部／広報・西山氏）
- 「『新クールボーダーズ（仮）』を制作中。PS2のスペックを最大まで生かした究極のスノボゲームを目指してがんばっています。ご期待ください」（ウエップシステム／企画開発部／ディレクター・小林氏）
- 「当社は、米国に本社を持つネットワークコンテンツの企画・開発会社です。PS2ではタイトル開発の他、ネットワーク機能・サービスの分野においても、そのノウハウを活用していきたいと考えています」（ヴィアール・ワン／PR担当・濤田さん）

有名ゲーム作曲家10人が贈る新しい音楽の世界

「TEN PLANTS 2」 —10月27日発売—

1つのテーマをもとに、ゲーム音楽の作曲家10人が曲を提供したアルバムが登場!! そのコンセプトを直撃取材!!

ゲーム音楽界を代表する作曲家が、会社の枠を超えて共演した話題のアルバム「TEN PLANTS」。その第2弾がついに登場する。今回は、参加した10人の中から、3人に直撃インタビューを敢行。このアルバムに対する意気込みや、制作秘話を聞いてきたぞ！ また、企画段階から参加している、植松氏のコメントも必見だ!!

発売直前！クリエイターインタビュー!!

光田 康典

代表作は『ゼノギアス』ほか。最新作『クロノ・クロス』の曲に注目!!

畑 亜貴

代表作は『悠久幻想曲』シリーズ。今回は彼女自身が歌も歌っているのだ。

——まず最初に〝童謡/children song〟というこの企画のテーマを聞いて、どんなことを感じましたか？

光田 康典氏(以下光)：童謡と聞いて、真っ先に頭に浮かんだのが、学校の校歌だったんです。今でも歌えるくらい印象に残っていますから。だからすぐに〝校歌みたいなもの〟を作ろうと思いました。

葉山 宏治氏(以下葉)：ボクは、自分が子どものころ、中学のころに作った曲を思い浮かべました。実際、収録曲は19歳のときに作った曲をもとにしています。

畑 亜貴さん(以下畑)：私は北原白秋(詩人)の作品が好きなので、ピンと来たのが〝怖さ〟というイメージ。童謡にはどこか、寂しさ、恐怖感というのがあると思うんです。そこで曲の題材には〝鬼〟を使いました。

葉：あ、そうなんだ。初めて聞いた(笑)。

——みなさんはお互いの曲をご存知ないのですか？

葉：ええ。だから完成したのを聞くのが楽しみで。

光：もともと植松さん(右記事参照)が、個人的な知り合いに声をかけて始めた企画なんです。打ち合わせもほとんど電子メール。だから、顔合わせもまだ(笑)。

畑：収録も自分でやって、曲を送っておしまいだったので、みなさんの曲がどうなのかすごく不安でした。

——同じ〝童謡〟がテーマでも、曲の内容が全然違うからおもしろいですよね。バラエティに富んでいる。

葉：そういう意味ではおもしろい企画でしたね。いつもやってるゲーム音楽だったら、ゲーム本編の人気に常に左右されてしまう。良い意味でも悪い意味でも。だから、個人が純粋に作曲家として活躍する場所が、もっとあってもいいと思うんです。1人だとなかなか難しいけど、こういう形ならやりやすい。

畑：ほかの方の、ゲーム音楽以外の作品というのも聞きたかったですしね。

葉山 宏治

〝兄貴〟の愛称で親しまれるミュージシャン。代表作は『超兄貴』シリーズ。

——それがユーザーにとっても、一番興味があるところだと思います。では、曲を作るにあたって、ゲーム音楽との違いみたいなものはありませんでしたか？

光：ないですね。昔ならともかく、今のゲーム機は作った曲をそのまま収録することが可能ですから。ゲーム用にアレンジする必要も、ほとんどありませんし。

葉：ボクもです。今回入れたのはラブソングなんで、普段のロッカー（笑）としての活動を知っている人には意外かもしれない。でも、もともと心の底に眠っていたものが、この機会に顔を出しただけですから。

畑：私のなかでは…垣根があるかもしれません。

——それは制作の姿勢においてですか？

畑：はい。私はゲームがすごく好きだから、やっぱりゲームをやっているときに流れて心地いい音楽と、単体で聞きたい音楽はちょっと別かなって。特に私は歌モノが得意なので、歌を入れてもいいという今回の企画は嬉しかったです。

そして完成したのが「TEN PLANTS 2」というわけですね。アルバムの発売が楽しみです。では、本日はありがとうございました。

[『FF』サウンドの生みの親] 植松 伸夫氏より

植松 伸夫

『FF』シリーズをはじめ、20作を超えるゲーム音楽を手がける作曲家。

今回の企画は、ボクと笹川さん（代表作『天外魔境』シリーズ）が共同で、人選から始めました。ゲーム音楽の作曲家って、普段つながりがないじゃないですか。これを機会に、新しいつながりができるといいですね。また、皆さんのゲームではない音楽を聴けるのも楽しみです。そんな機会は、まずないですから。その意味では、〝お祭り〟なんですよ。年に1度（？）のお祭り。ユーザーの方には、その辺を楽しんでいただければ、と思っています。

TEN PLANTS 2
▶10月27日 ▶¥3,000（税込）
▶バイオスフィアレコード

今回発売される「TEN PLANTS 2」のテーマは、インタビューでも語られている通り〝童謡／children song〟。このテーマ以外の制約はなく、あとはクリエイターの感性にすべてが委ねられている。そのためゲーム音楽のサントラよりも、作曲家の個性がより強く反映されたアルバムといえよう。インタビューに登場した3人以外にも、上記コメントをいただいた植松氏や、『ぷよぷよ』等の田中勝己氏、『バーチャファイター』等の中村隆之氏など、ゲーム業界を代表する作曲家の才能がこの1枚に集結!! 彼らの〝生〟の旋律を、ぜひ体験してみよう。

TOPIC トピック

SCEIの大作RPGがアニメ化！

TVアニメ版『ワイルドアームズ』

TV画面で展開される荒野の大冒険!!

SCEIの人気RPG『ワイルドアームズ』が、TVアニメになったぞ!! この「ワイルドアームズTV」は、毎週月曜日の19:00から、衛星放送のWOW WOWで大好評放映中(全26話)。ノンスクランブル帯での放送なので、無料で見ることが可能だぞ。物語は『ワイルドアームズ』と続編『〜2ndイグニッション』の世界観を継承した、完全オリジナルの内容だ。少年の体を持つ主人公シャイアンと、科学者キールは、異世界ファルガイアを旅する冒険者。旅の途中でロレッタとノーブルレッドという、美少女コンビに出会って…。4人のキャラクターが大活躍する、冒険活劇に期待しよう!!

◀少年の「義体」を持つ伝説のアーム使い・シャイアン(写真中央の少年)が、失われた本当の体を求めて旅する物語。運命に導かれた4人の冒険が、今始まる…。

GOODS 新製品

気になるフィギュアをチェック!!

最新フィギュア情報

続々と登場する人気商品のなかから2体をピックアップ！

『クロノクロス』・「キッド」フィギュア

魅惑の造形美♥

11月18日に発売されるスクウェアの大作RPG『クロノ・クロス』から、早くも人気集中のヒロイン「キッド」が、フィギュアになって登場するぞ。全高18.5cmのコールドキャスト製で、塗装・組立済みの完成品。箱から取り出すだけで美しい造形を楽しむことができるのだ。ゲームの後はフィギュアで、キッドの魅力を堪能しよう。

▶12月予定 ▶¥9,800（税別）▶壽屋

ポリタンとおねえさん（仮）

待望の3D化!!

本誌でおなじみの「ポリタン」が、メディアワークス電撃シリーズの共通マスコットキャラに決定!! その人気キャラ「ポリタン」と「おねえさん」のフィギュアがセットで発売されるぞ。サイズは「ポリタン」が3.5cm、「おねえさん」が15.0cm。組み立てが必要だが、初心者にもやさしい2パーツ仕様だ。部屋のインテリアとして最適♥。

▶11月予定 ▶¥3,600（予価・税別）▶G-PORT

TOPIC トピック

アーケードでも『1on1』!!

『1on1 Government』 —11月稼働予定—

本格派バスケットSPGが登場!!

▲1対1で戦うストリートバスケットを題材にしたSPG。4人同時対戦「2on2」（写真）も可能。

ジョルダンの人気バスケットゲーム『1on1』の続編が、アーケードで登場する。この『1on1 Government』は、PS2でも発売が予定されている期待のSPG。アーケード版は、テクモの基板「TPSシステム」を使用し、11月下旬から全国のアミューズメント施設で稼働する予定だ。今回も、キャラクターデザインに人気漫画家・井上雄彦氏を起用。スピーディーかつスリリングな対戦が楽しめるぞ！ また、『1on1』のベスト版も、ジョルダンより10月21日に発売。前作をプレイしていない人はこちらも注目だ！

『1on1 Government』
▶11月稼働予定 ▶テクモ

BOOK 本

トルネコファン待望の1冊

『トルネコの大冒険2』公式パーフェクトガイド —発売中—

ダンジョン探索に必携の1冊が登場!!

現在好評発売中の『不思議のダンジョン』シリーズ最新作『トルネコの大冒険2』。その「公式パーフェクトガイド」が、チュンソフトから発売されたぞ。その名の通り、モンスターからアイテム、罠の種類まで、全ダンジョンの完璧なデータが満載！ さらに本編である「不思議のダンジョン」クリア後に開かれる5つのダンジョンも、わかりやすく徹底攻略しているのだ。もちろん新要素の〝技〟と〝魔法〟も完全フォロー。この本を読みながら『トルネコ2』をプレイして、効率よく攻略を進めていこう!!

『トルネコの大冒険2』公式パーフェクトガイド
▶発売中 ▶¥1,200（税別）▶チュンソフト

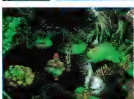
TOPIC トピック

2001年12月にソフト発売へ

ナムコ開発子会社設立

新会社のRPGに期待しよう！

▲ナムコのRPGを代表するシリーズ最新作『テイルズ オブ エターニア』(2000年発売予定)。

▶ハードは現時点で未定(写真はPS2版『鉄拳TT』)。

ナムコがコンシューマソフトの開発を専門に行う開発子会社「株式会社モノリスソフト」を設立したぞ。ナムコが開発子会社を設立したのは今回が初めて。代表取締役社長には、スクウェアで人気ソフトのプロデューサーをつとめた杉浦博英氏が、また、取締役副社長には、同じく元スクウェアの高橋哲哉氏が就任する。同社は、『テイルズ』シリーズと並びナムコのRPGの柱となる新シリーズを開発する予定だ。この「タイトル未定」のRPGは、100万本以上のヒットを目標に、2001年12月に発売される予定。本誌でも続報が入りしだい、くわしく紹介していく予定なので、期待して待とう!!

TOPIC トピック

この秋あの番組が変わる!?

TV「ボスキャラ王」最新情報

ゲーム情報満載の「ボス〜」に！

▲笑いの王者・爆笑問題を司会に、さまざまな話題を提供する「ボスキャラ王」。ゲームコーナー以外にも見どころが満載だ!!

メディアワークス提供のTV番組「ボスキャラ王」（テレビ朝日系・毎週木曜深夜2時10分〜）が、この秋大幅リニューアル！ 電撃7誌統括編集長・塚田が登場するゲーム情報コーナー「塚ちゃんとトーク」も、よりゲーム情報を深く追究した内容になるぞ。現在放送中の10月分では、超大作RPG『ドラゴンクエストⅦ』の情報を大公開！ さらに11月には禁断の「PS2」情報を一挙公開する予定だぞ！

はみ出し 電撃情報ステーション

●あの『バイオ』が舞台に!!……最新作『3』も大ヒットを記録した、カプコンのサバイバルホラー『バイオハザード』が、舞台化されることになったぞ。この「バイオモドキ零年（ゼロネン）」は、俳優の三宅裕司氏が主催する「劇団スーパー・エキセントリック・シアター」の創立21周年記念公演として、2000年の夏に公開される予定。続報に期待しよう!!

●鈴鹿に『フォーミュラ〜』ブース登場……三重県の鈴鹿サーキットで開催される、F1「日本グランプリ」にSCEIのRCG『フォーミュラ・ワン99』のブースが登場する。これはフジテレビとの共同企画で、ゲーム大会のほか、トークショウやキャンギャルとの撮影会も行われる予定だ。期間はグランプリ開催中の10月29日〜31日の3日間。

アークザラッドIII

10月28日に発売される、SCEIの大作RPGの最新作。前作で崩壊した世界を舞台に、新たな主人公アレクが、ハンターとして冒険を繰り広げていくのだ。

▲ハンターに憧れて村を飛び出したアレクと親友のルッツ。壮大な物語が、今はじまる…。

▼美しいCGムービーは今回も健在。このクオリティをぜひ体験しよう!!

アレク・ルッツ シェリル…『アークIII』のキャラクターにもうすぐ会える——!!

待望の発売日を間近にひかえて、人気も高まるばかりの『アークザラッドIII』。そんな『III』の主要キャラを使用した、さまざまなグッズが登場する。今回は発売予定のグッズの数々を、一挙にまとめて大紹介していくぞ!!

※価格はすべて税抜表示です。

WATCH

▲ファン必携の発売記念限定腕時計。FOSSIL社製で、文字盤には『III』に登場する「ヒエン」のレリーフが。

●12月予定●価格未定 ●SCEI

MOUSE PAD

●11月1日●¥600 ●ムービック

▲『III』に登場するメインキャラクターたちを全面にあしらった、特製マウスパッド。

TELEPHONE CARD

▲かっこいい台紙が付いた、2枚組の特製テレホンカードセット（各50度数）。もちろん使用することも可能だが、コレクションして楽しむのがオススメだぞ。

●11月1日●¥2,000 ●ムービック

DESK PAD

●11月1日●¥2,000●ムービック

▲裏と表で2種類のイラストが楽しめる下敷き。学生には最適のアイテムなのだ。

CLEAR FILE

▲プリントや、メモ用紙をはさんで使うクリアファイル。工夫次第でいろいろ使えるのだ。さらに裏面には、重大な秘密が隠されている…!? 自分の目で確かめよう!!

●11月1 日●¥350 ●ムービック

How to buy?
購入方法はさまざま!

これらのグッズは、さまざまな方法で入手することが可能だぞ。お店で探すのもいいし、ハガキやインターネットで通信販売を申し込むこともできるのだ。お好みの方法でゲットしよう!!

■ショップで

グッズは基本的にアニメイトをはじめとする、全国のキャラクターグッズ専門店で販売しているぞ。近所のお店をチェック!!

■ネット通販で

一部商品はSCEIの公式HP（Vol.121参照）でも、通信販売の申込みを受け付ける予定。さっそくアクセスしてみよう!!

■ハガキ通販で

初回生産分に限り、『III』のソフトに特製の冊子が封入される。なかには、今回紹介しているグッズの情報とともに、通信販売の申し込み方法が記載されているのだ！

ファンクラブの優先購入も見逃せないぞ！

『アーク』シリーズのことなら何でもわかる「アークザラッド オフィシャルファンクラブ」。入会すれば情報満載の小冊子がもらえ、会員のみのイベントに参加することもできるのだ。さらにグッズの優先購入などの特典もあるので、ファンは見逃せないぞ！ 入会希望者は欄外をチェック!!

『アーク』シリーズのトレカはここで！ トレカショップ特集<後編>

前号に引き続き、「SCEIがトレカを買うのにオススメ」している、〝フラッグショップ〟を紹介するぞ。今回は神奈川県～鹿児島県までのお店を一気に紹介だ。『アーク』シリーズのトレカは、現在『I』と『II』の上・下編の、計3種類が発売中。いずれも1パック10枚入りで、価格は¥300（税別）となっている。『III』のトレカ発売前に、フルコンプリートを目指そう！ なお商品に関するお問い合わせは、下記のSCEIインフォメーションセンターまで。

TEL 03-3475-7444

受付時間:10:00～17:30（土日・祝日休業）

カードファンご用達〝フラッグショップ〟はここだ！［神奈川県～鹿児島県］

●神奈川県：ディスクユニオン Piw本厚木店／P＆H 厚木店／ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店／ディスクユニオン Piw稲田堤店／イエローサブマリン 溝口店／ゲーマーズ 横浜西口店／イエローサブマリン 横浜店／ディスクユニオン Piw淵野辺店 ●長野県：ビッグスポット 稲里店／ビッグスポット 徳間店／ゲーマーズ 長野店／ビッグスポット 中野バイパス店／平安堂 座光寺店／ビッグスポット 飯山店／カメレオンクラブ 伊那東店／ビッグスポット 岡谷店／ビッグスポット 諏訪店 ●静岡県：フューチャービー 浜松店／イケヤ文楽館／ミシマトイス／ぱる 浅間通店／フューチャービー 清水店／アニメイト 静岡店 ●富山県：GROOVE！ 富山堀川店 ●愛知県：フューチャービー 名古屋店／アニメイト 名古屋店／三省堂 名古屋店／ゲーマーズ 名古屋店／古田書店／キンダーランド／ゲーマーズランド 大須店／精文館書店 本店／エース 岡崎小呂店／ファミトレ／上新電機 一ツ木店／人気堂 人気プラザ店／GAME PLAZA 33／上新電機 東浦店／ドリームランド 豊明店 ●石川県：ビデオシティ／フューチャービー 金沢店 ●滋賀県：ホビーショップキット／GAME PLAZA 元気302 ●三重県：ムラジン ●京都府：アニメイト 京都店／ゲーマーズ 京都店／ツタヤ 西院店／おもちゃのドレミ ●奈良県：上新電機 郡山インター店 ●大阪府：アニメイト 阿倍野ベルタ店／ゲーマーズ なんば店／イエローサブマリン 大阪日本橋店／東映 関西支社 アニメポリス・ペロ大阪本店／KONG 近大前店／万年屋／光明池トイプラザ／カードショップ パンゲア ●和歌山県：林書店 ●兵庫県：アニメイト 三宮店／ブックスコスモ 三木店ゲーム・レンタル館／オクショウ わんだぁえっぐ／遊コン 姫路駅前店 ●岡山県：アニメイト 岡山店／紀伊国屋書店 岡山店／遊コン 遊プラザ店 ●広島県：啓文社 福山コア文具／サンピア啓文社／フタバ図書 MEGA店／中央書店 コミコミスタジオ／フタバ図書 紙屋町店／フューチャービー 広島店／フタバ図書 東広島店／フタバ図書 ソフトピア海田店／フタバ図書 広 店 ●山口県：ペリカン 宇部店 ●愛媛県：アニメイト 松山店 ●福岡県：アニメイト 福岡天神店／ゲーマーズ 博多店／福家書店 福岡店／キャラクターショップエンゼル 福岡店／小倉ブックセンター／トイスタジアム エンゼル中間店 ●鹿児島県：トレカの店／ファミザラス 国分

※このほか、全国のアニメイトでも販売中。

『アークザラッド オフィシャルファンクラブ』に興味がある人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、右のあて先まで送ろう。折り返し資料が送付されるぞ。質問等のお問い合わせはFC事務局（TEL:03-3227-7043、受付時間：平日11:00～18:00）まで。

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 9月20日～10月3日

売り上げランキングでダントツ1位の『バイオハザード3　ラストエスケープ』は、なんと読者人気でも、すでに9位にランクイン!!

売り上げTOP20

バイオハザード3 ラストエスケープ
何度倒しても追ってくる追跡者や敵の攻撃をかわす回避行動などの新要素が満載。
■カプコン
■9月22日■A・AVG
■￥6,800■1,265,931
初登場

ダービースタリオン99
セリ市、ポケダビなどの新要素が追加され、繁殖牝馬も大幅に入れ替わったぞ。
■アスキー
■9月30日■SLG
■￥4,800■521,953
初登場

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
ゲームクリア後には、トルネコが戦士か魔法使いに転職できるようになるのだ。
■チュンソフト/エニックス
■9月15日■RPG
■￥6,800■147,879
前回1

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
11月25日には、ディスクチェンジで新曲が楽しめるアペンド対応ディスクも登場。
■コナミ
■8月26日■ETC
■￥5,800■105,079
前回4

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4
特定の条件を満たすと使えるようになる、隠しチームは全部で5つ用意されている。
■コナミ
■9月2日■SPG
■￥5,800■82,764
前回3

順位	タイトル	データ	前回
6	どこでもいっしょ	■SCEI／7月22日／ETC／68,942	前回9
7	みんなのGOLF2	■SCEI／7月29日／SPG／48,919	前回10
8	実況パワフルプロ野球'99開幕版	■コナミ／7月22日／SPG／45,159	前回11
9	ウイニングポスト4	■コーエー／9月18日／SLG／41,412	前回7
10	信長の野望 烈風伝	■コーエー／9月9日／SLG／36,187	前回5
11	ビートマニア APPEND 4thMIX ~the beat goes on~	■コナミ／9月9日／ETC／35,187	前回2
12	Memories Off	■キッド／9月30日／AVG／29,387	初登場
13	PAQA(パクァ)	■SCEI／9月22日／ETC／28,252	初登場
14	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／9月2日／RPG／24,833	前回8
15	FIGHTING ILLUSIONⅤ~K1 GRAND PRIX'99~	■エクシング・エンタテイメント／9月30日／SPG／23,886	初登場
16	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／22,632	再登場
17	フロントミッション サード	■スクウェア／9月2日／S・RPG／22,258	前回6
18	サルゲッチュ	■SCEI／6月24日／ACT／21,261	再登場
19	俺の料理	■SCEI／9月9日／ACT／20,294	前回12
20	ポップンミュージック2	■コナミ／9月14日／ETC／17,659	前回14

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	■エニックス／99年予定／RPG／36,414	前回1
2	アークザラッドⅢ	■SCEI／10月28日／RPG／32,987	前回3
3	ときめきメモリアル2 限定版	■コナミ／11月25日／SLG／23,562	前回4
4	ヴァルキリープロファイル ※限定版含む	■エニックス／11月25日／RPG／22,277	前回2
5	クロノ・クロス	■スクウェア／11月18日／RPG／22,180	前回10
6	グランツーリスモ2	■SCEI／11月25日／RCG／20,316	前回6
7	テイルズ オブ エターニア	■ナムコ／2000年予定／RPG／18,587	初登場
8	クロノ・トリガー	■スクウェア／11月2日／RPG／18,155	前回17
9	ときめきメモリアル2	■コナミ／11月25日／SLG／17,290	前回7
10	パラサイト・イヴ2	■スクウェア／12月16日／A・AVG／14,697	初登場
11	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア／11月25日／RPG／14,246	前回14
12	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト／冬予定／S・RPG／13,400	前回8
13	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月22日／SLG／12,103	前回5
14	レジェンド オブ ドラグーン	■SCEI／12月2日／RPG／11,239	前回9
15	機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~	■バンダイ／冬予定／SLG／9,942	前回16
16	グローランサー	■アトラス／11月25日／RPG／9,510	前回13
17	ククロセアトロ~悠久の瞳~	■サンソフト／11月18日／RPG／8,645	初登場
18	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	■カプコン／発売日未定／RPG／8,213	前回15
19	チョコボスタリオン	■スクウェア／12月予定／SLG／7,781	初登場
20	ぷよぷよ~ん カーくんといっしょ	■コンパイル／12月予定／PZG／7,348	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／26,133	前回1
2	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／21,180	前回7
3	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／18,587	前回3
4	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／17,290	前回2
5	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／15,561	前回6
6	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,968	前回14
7	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／9月2日／RPG／12,535	前回9
8	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／12,103	前回17
9	バイオハザード 3 ラストエスケープ	■カプコン／9月22日／A・AVG／9,942	初登場
10	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／9,510	前回13
11	ペルソナ2 罪	■アトラス／6月24日／RPG／9,077	前回12
12	SDガンダム GGENERATION-0	■バンダイ／8月5日／SLG／8,645	前回10
13	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／8,213	再登場
14	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／7,781	前回15
15	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／7,348	前回16
16	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／A・AVG／6,484	前回20
17	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／6,052	前回19
18	Lの季節 A Piece of memories	■トンキンハウス／8月5日／AVG／5,619	前回5
19	ときめきメモリアル~forever with you~	■コナミ／95年10月13日／SLG／4,755	再登場
20	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／4,323	前回4

ランキングトピック

前評判も高かった『バイオハザード3　ラストエスケープ』はやはりどこのショップでもよく売れているようだ。意外なことに（?）若い女性の間でも人気が高いらしいぞ。【10月7日調べ】

ショップ①▶フジホビー（静岡県）店長:藤井芳文さん

『バイオハザード　3　ラストエスケープ』(カプコン)の人気がすごいですね。買っていくのは、高校生以上の方が多いです。また、『ダービースタリオン99』(アスキー)も同じ年齢層に人気が高いようです。『トルネコ2』(チュンソフト/エニックス）もよく売れています。こちらを買っていくのは、20歳以上の女性が多いですね。ほかには『信長の野望 烈風伝』(コーエー）が、高価格であるにもかかわらず、コンスタントに売れます。今後は『グランツーリスモ2』(SCEI）や『アークザラッドⅢ』(SCEI）に、個人的にも、店としても期待したいですね。

ショップ②▶ギャオス住吉店（徳島県）店長:加納直城さん

大学に近いというロケーションのためか、『ダービースタリオン99』や『バイオハザード　3　ラストエスケープ』が大学生の男子を中心によく売れています。また『FIGHTING　ILLUSIONⅤ～K-I　GRAND　PRIX'99～』(エクシング・エンタテイメント）が高校生～30代前半の社会人の男性の間で好評ですね。このほか、『DDR』シリーズ（コナミ）をはじめとするリズムゲームもまだまだ人気です。今後発売されるソフトでは『グランツーリスモ2』や『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』(エニックス）などに期待大です。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

【フローネ】

「センパイ、今日は楽しかったですね。」

めずらしく、仲間みんなで過ごした休日。
いつもの調子で、いつもと大して変わらない1日だったのに、何を思ったのか、フローネの意味深なひとこと。
う〜む、なんて答えるべきなのか。そんなときは、思ったままの気持ちを伝えてみよう。

セリフではなく、微妙なニュアンスを相手に伝えよう。
コミュニケーションの深さで、物語の展開が変わるから。

悠久幻想曲3

Perpetual Blue

パーペチュアルブルー

束ねた心が、未来を変える。

12月22日同時発売予定

プレイステーション版：予価5,800円(税別)
ドリームキャスト版：予価6,800円(税別)

予約キャンペーン実施中

「悠久幻想曲」の着信メロディをプレゼント♪

『パーペチュアルブルー』を1999年10月31日(消印有効)までにお店で予約して、その予約券の控えをメディアワークスまでお送りください。
PS版をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版の着信メロディ付ポストカード、DC版をご予約の方には「悠久幻想曲」SS版の着信メロディ付ポストカード、両機種をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版&SS版と「デバイスレイン」の着信メロディ付ポストカードをさしあげます。
※詳しくは店頭で配布のチラシをご覧ください。

「悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection Official Fan Box」
好評発売中　定価：本体2,980円(税別)

電撃攻略王
「悠久幻想曲3 Perpetual Blue公式攻略ガイド」
12月発売予定　価格未定

電撃コミックス
「悠久幻想曲 2nd Album」
10月27日発売予定　予価：本体550円+税

サウンドトラックCD
「悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース」
好評発売中　¥2,310(税込)

「悠久幻想曲コレクション 4 Colors」
11月17日発売予定　¥1,890(税込)
発売　ポニーキャニオン・サイトロンレーベル

11月21日開催決定

悠久音楽祭

〜エンフィールドからシーフクレストへ〜

昼公演 14：30〜　夜公演 18：30〜　各5,500円
場所：東京 五反田 ゆうぽうと
出演：氷上恭子、折笠 愛、長沢美樹、小安武人 他
お問い合せ先：SDFインテグレーション 03-5468-5015
チケット好評発売中

MEDIAWORKS　(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

★NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.125は 11月12日(金)発売!!

次号125号は、RPG特集第3弾!! 『アークIII』はDISC1を完全攻略、『クロノ・トリガー』の攻略もスタート! 『ドラクエVII』はまたも続報キャッチ!! 『バイオ3』は大ハマリ確実のオマケモードを徹底攻略!!

リトルプリンセス/グランツーリスモ2/パラサイト・イヴ2/ブレス オブ ファイアIV/ときめきメモリアル2/聖戦士ダンバイン/デュープリズム/グローランサー/ヴァルキリープロファイル ほか

まんが/岩瀬さとみ

COVER

アークザラッドIII
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
デザイン/グァバモリオカ
ロゴデザイン/デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!!

電撃攻略王

SDガンダム GGENERATION-0 超完全攻略バイブル

MS図鑑を100%にできるユニットの設計・開発データをついに完全公開! また、攻略ページでは、前半戦、後半戦別に徹底攻略。2度目のプレイにもぴったりな最終攻略本!!

好評発売中 定価:1,600円+税

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D25

次号D25は、『みんゴル2』『DINO〜』の独占収録データなど、今年上半期のソフトから210のセーブデータを収録したセーブデータ特集号! 『リトルプリンセス』(体験版)『ベイグラントストーリー』(ムービー)も!!

▶▶▶次号D25は10月30日(土)発売!!

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.123

1999年11月12日発行 第5巻 第30号 通巻119号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、デザイン ルームケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

まんが／祥人

宇宙一計画ですから、がんがん行きますよぉ～！
増刊 DPS セーブデータ特集号 D25(Vol.124)は定価980円で10月30日発売！
本誌 DPS Vol.125は11月12日発売！
増刊 DPS-D26(Vol.126)は定価980円で11月15日発売！
実はその後も……マジでスゴイッスよ。
スゴイ＝編集部は大変なのでアレなんですけど、
アレなんですけれども！ 期待して待っていてください！

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	21日	撞球 ビリヤードマスター	アスク	¥2500/SPG	
2	21日	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/S・RPG	139
3	21日	プラネットライカ	エニックス	¥6800/RPG	210
4	21日	競馬最勝の法則'99秋冬	シャングリ・ラ	¥2800/ETC	
5	21日	1on 1	ジョルダン	¥2800/SPG	
6	21日	Formula One 99(フォーミュラ・ワン99)	SCEI	¥5800/RCG	139
7	21日	ポケ単	SCEI	¥2800/ETC	
8	21日	ポケ単 初回限定版	SCEI	¥5800/ETC	
9	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800/PZG	147
10	21日	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	トンキンハウス	¥5800/RPG	139
11	21日	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART2	バンプレスト	¥3800/ETC	
12	21日	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクターソフト	¥5800/RPG	96
13	21日	VING BEST はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	¥2480/SLG	
14	21日	バーチャパチスロEX	マップジャパン	¥6800/SLG	
15	21日	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800/AVG	
16	28日	Prismaticallization(プリズマティカリゼーション)	アークシステムワークス	¥5800/AVG	140
17	28日	伝説の穴 モンスターコンプリワールドVer.2	アイディアファクトリー	¥3980/RPG	
18	28日	プロ麻雀 極 天元戦編	アテナ	¥5800/TBL	205
19	28日	ポケラー	アトラス	¥2800/ETC	
20	28日	トンパ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800/ACT	205
21	28日	モンスター・コレクション〜仮面の魔道士〜	角川書店/ESP	¥5800/TBL	
22	28日	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800/ACT	205
23	28日	漂流記	ケイエスエス	¥5800/SLG	139
24	28日	ハーレムビート〜You're The One〜	コナミ	¥5800/SLG	
25	28日	a bug's life(バグズ・ライフ)	コナミ	¥5800/ACT	
26	28日	SuperLite 1500シリーズ 帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	サクセス	¥1500/TBL	
27	28日	SuperLite 1500シリーズ 実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション	サクセス	¥1500/TBL	
28	28日	SuperLite 1500シリーズ 将棋Ⅱ	サクセス	¥1500/TBL	
29	28日	SuperLite 1500シリーズ 花札Ⅱ	サクセス	¥1500/TBL	
30	28日	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	サミー	¥5800/AVG	207
31	28日	必殺パチスロステーション2〜爆登! 常識破りの2タイプ〜	サンソフト	¥4800/SLG	
32	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800/RPG	68,139
33	28日	アークザラッドⅢ	SCEI	¥6800/RPG	40,138
34	28日	プロ野球シミュレーション ダグアウト'99	デジキューブ	¥5800/SLG	
35	28日	クリックまんが 銀河英雄伝説② イゼルローン攻略	徳間書店/インターメディア・カンパニー	¥1800/ETC	
36	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	¥2000/ETC	
37	28日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 道場破り(廉価版)	ナグザット	¥2800/TBL	
38	28日	ナムコミュージアムVol.1 ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
39	28日	ナムコミュージアムVol.2 ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
40	28日	ナムコミュージアムVol.3 ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
41	28日	ナムコミュージアムVol.4 ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
42	28日	ナムコミュージアムVol.5 ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
43	28日	ナムコミュージアムアンコール ザ・ベスト	ナムコ	オープン ETC	
44	28日	Silent Bomber(サイレントボマー)	バンダイ	¥5800/ACT	124,139
45	28日	実戦パチスロ必勝法! シングル〜イプシロンR〜	マックスベット	¥1980/SLG	
46	28日	実戦パチスロ必勝法! シングル〜仮面ライダーV3〜	マックスベット	¥2500/SLG	
47	28日	実戦パチスロ必勝法! シングル〜仮面ライダー&ギャロップ〜	マックスベット	¥2500/SLG	
48	28日	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800/RPG	140,146

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
49	2日	ブレイクバレー	アクアルージュ	¥4800/SPG	206
50	2日	FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800予定/SLG	
51	2日	最終電車<廉価版>	ヴィジット	¥1980/ETC	
52	2日	ドラえもん2 SOS! おとぎの国<復刻版>	エポック社	¥2800/ACT	
53	2日	女流雀士に挑戦〜私達に挑戦してネ!〜	カルチャーブレーン	¥1980/TBL	
54	2日	封神演義(ザ・ベスト)	コーエー	¥2800 S・RPG	
55	2日	クロノ・トリガー	スクウェア	¥4800/RPG	54,138
56	2日	ワイルドボーター	タオヒューマンシステムズ	¥3900/SPG	206
57	2日	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ	D3パブリッシャー	¥1500/SLG	
58	2日	パックマンワールド 20th アニバーサリー	ナムコ	¥4800/ACT	139,201
59	2日	パーラー! プロ・ジュニアVol.2	三井物産/日本テレネット	¥3200/SLG	
60	4日	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800/SLG	
61	4日	サブマリンハンター 鯱	ビクターソフト	¥5800/SLG	
62	11日	光の島	アフェクト	¥5800/AVG	
63	11日	ロボ・ピット2〜ポップ・コレクション1280円vol.5〜	アルトロン	¥1280/FTG	
64	11日	ROX-ロックス-〜ポップ・コレクション1280円vol.6〜	アルトロン	¥1280/PZG	
65	11日	ザ・占い〜恋愛星座占い〜	ヴィジット	¥1800/ETC	
66	11日	FIGHTING ILLUSION〜K-1 GRAND PRIX 98〜(ザ・ベスト)	エクシング エンタテイメント	¥2800 FTG	
67	11日	MARVEL VS. CAPCOM-CLASH OF SUPER HEROES-EX エディション	カプコン	¥5800/FTG	139
68	11日	西遊記	コーエー	¥6800/S・RPG	98
69	11日	ブリーディングスタッド'99	コナミ	¥4800/SLG	
70	11日	Pet in TV With my dear Dog	SCEI	¥5800予定/SLG	
71	11日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500/ACT	
72	11日	サイド バイ サイド スペシャル 2000	タイトー	¥2000/RCG	
73	11日	ベストプライス 雨月奇譚	トンキンハウス	¥2500/AVG	
74	11日	PRISONER(プリズナー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定/A・AVG	
75	11日	実戦パチスロ必勝法! シングル〜シーマスターX〜	マックスベット	¥2500/SLG	
76	11日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用〜普及版〜	メディアリング	¥1500 TBL	
77	18日	HEIWAパチンコグラフィティVol.1	アクアルージュ	¥3800/SLG	
78	18日	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥7800/ETC	
79	18日	ザ・占い2〜毎日のタロット占い〜	ヴィジット	¥1800/ETC	
80	18日	ランナバウト2	クライマックス	¥5800予定/RCG	
81	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800/SPG	
82	18日	信長の野望 将星録(ザ・ベスト)	コーエー	¥3800 SLG	
83	18日	ククロセアトロ〜悠久の瞳〜	サンソフト	¥5800 S・RPG	
84	18日	クロノ・クロス	スクウェア	¥6800/RPG	50
85	18日	アランドラ2 魔進化の謎	SCEI	¥5800/A・RPG	66
86	18日	fun! fun! Pingu〜ようこそ! 南極へ〜	SME	¥4800/AVG	
87	18日	fun! fun! Pingu〜ようこそ! 南極へ〜 限定版	SME	¥5800/AVG	
88	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング	D3パブリッシャー	¥1500/SPG	
89	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく	D3パブリッシャー	¥1500/TBL	
90	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル	D3パブリッシャー	¥1500/PZG	
91	18日	[illegible]	ナムコ	オープン ACT	
92	18日	ソウルエッジ(ザ・ベスト)	ナムコ	オープン FTG	
93	18日	Engacho!―えんがちょ!―	日本アプリケーション	¥4800/PZG	
94	18日	PANDORA MAX SERIES vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス	パンドラボックス	¥1980/RPG	
95	18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定/TBL	
96	18日	ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜(ザ・ベスト)	リバーヒルソフト	¥2800 SLG	
97	25日	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
98	25日	AI麻雀2000	アイフォー	¥6800/TBL	
99	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800/SLG	
100	25日	グローランサー	アトラス	¥6800予定/RPG	64
101	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800/SLG	
102	25日	メダロットR	イマジニア	¥5800/RPG	
103	25日	ホワイトダイアモンド	エスコット	¥6300/RPG	
104	25日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800/RPG	
105	25日	ヴァルキリープロファイル 通常版	エニックス	¥6800/RPG	
106	25日	リングライズ	エポック社	¥5800/RPG	
107	25日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1	コナミ	¥2800予定/ETC	
108	25日	ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/ETC	
109	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800/SLG	132
110	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800/SLG	132
111	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1〜虹色の青春〜(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/AVG	
112	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2〜彩のラブソング〜(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/AVG	
113	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3〜旅立ちの詩〜(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/AVG	
114	25日	みつめてナイト(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/RPG	
115	25日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500/RCG	
116	25日	SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん	サクセス	¥1500/AVG	
117	25日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500/SLG	
118	25日	必殺パチンコステーション7 CRチューミーハウスXL・CRバトルヒーローV ファインプレー	サンソフト	¥4800/SLG	
119	25日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800/RCG	184
120	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800/AVG	
121	25日	DigiCube Best Selection 極神2	[illegible]	¥2800 TBL	
122	25日	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800/RPG	46
123	25日	Neorude(ネオリュード) 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800/RPG	
124	25日	パーラー! プロ・ジュニアVol.3	日本テレネット	¥2900/SLG	
125	25日	パチってちょんまげ〜京楽公認・応援団&C.C.ガールズ〜	ハックベリー	¥5200/SLG	
126	25日	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	¥6800/S・RPG	203
127	25日	着信メロディだもん	ピング	¥1980/ETC	
128	25日	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800/SLG	
129	25日	パチスロ帝王3〜シーマスターX・イプシロンR・ワイワイパルサー2〜	メディアエンターテイメント	¥5800/SLG	
130	25日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800/TBL	
131	25日	クレイマン ガンホッケー	リバーヒルソフト	¥3800/ACT	
132	25日	ル・コンチェルト ピアニシモ	童	¥4800/SLG	
133	25日	ル・コンチェルト フォルティシモ	童	¥4800/SLG	
134	11月	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	¥6800/S・RPG	
135	11月	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800/ACT	
136	11月	チャルメラ	バック・イン・ソフト	¥5800/SLG	
137	11月	PLANET DOB	ハドソン	¥5800/ETC	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
138	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説③ アムリッツァ会戦	徳間書店/インターメディア・カンパニー	¥1800/ETC	
139	秋	クリックまんが ダイナミックロボット大戦② 恐怖! 悪魔族復活	徳間書店/インターメディア・カンパニー	¥2000/ETC	
140	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	¥1800/ETC	
141	秋	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定/ETC	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
142	2日	ARTDINK BEST CHOICE [illegible]	アートディンク	[illegible] SLG	
143	2日	ARTDINK BEST CHOICE [illegible]	アートディンク	¥2800 S・RPG	
144	2日	ARTDINK BEST CHOICE NAVIT	アートディンク	¥2800 SLG	
145	2日	Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800/RPG	
146	2日	井出洋介の麻雀教室	アテナ	¥4800予定/TBL	
147	2日	大航海時代Ⅳ〜PORTO ESTADO〜	コーエー	¥6800/S・RPG	206
148	2日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定/SPG	
149	2日	TARZAN(ターザン)	コナミ	¥5800/ACT	
150	2日	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800/SLG	
151	2日	[illegible]	SCE	¥6800予定 ETC	
152	2日	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	¥6800/RPG	60
153	2日	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定/ACT	192
154	2日	マイホームドリーム2 庭つき一戸建てで、いこう!	ビクターソフト	¥5800/SLG	
155	2日	オールスター・テニス'99	ユービーアイソフト	¥5800/SPG	
156	4日	クーリースカンク<廉価版>	ヴィジット	¥980/ACT	
157	9日	アザーライフ アザードリームス(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定/RPG	
158	9日	親子エンタテインメントシリーズ てれび絵芝居 vol.1	コナミ	¥2800予定/ETC	

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

- 159 9日 Dancing Stage featuring TRUE Kiss DESTINATION コナミ ¥4800 ETC
- 160 9日 ツインビーRPG（コナミ ザ ベスト） コナミ ¥2800予定 RPG
- 161 9日 パロウォーズ（コナミ ザ ベスト） コナミ ¥2800予定 SLG
- 162 9日 [illegible]（コナミ ザ ベスト） コナミ ¥2800予定 ETC
- 163 9日 遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 コナミ ¥5800予定／ETC
- 164 9日 遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 限定版 コナミ ¥9800予定／ETC
- 165 9日 ACTION BASS シスコンエンタテイメント ¥4800／SLG 205
- 166 9日 ビブリボン SCEI ¥4800 ETC 188
- 167 9日 LAND MAKER タイトー ¥4800／PZG
- 168 9日 SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE 野球 D3パブリッシャー ¥1500 SLG
- 169 9日 SIMPLE1500シリーズ Vol.22 THE プロレス D3パブリッシャー ¥1500 SPG
- 170 9日 SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THE ゲートボール D3パブリッシャー ¥1500 SPG
- 171 9日 SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THE ガンシューティング D3パブリッシャー ¥1500 STG
- 172 9日 蒼魔灯 テクモ ¥5800／ACT 205
- 173 9日 バンパイアハンターD ビクターソフト ¥7800 A・AVG
- 174 10日 サウンドノベルス SPACE MOSA～space museum of sound art～ オラシオン ¥7800 ETC
- 175 16日 HEIWAパチンコグラフィティVol.2 アクアルージュ ¥3800 SLG
- 176 16日 NBA パワーダンカーズ5 コナミ ¥5800予定 SPG 206
- 177 16日 筋肉番付vol 1～俺が最強の男だ！～ コナミ ¥5800予定 ETC
- 178 16日 パラサイト イヴ2 スクウェア ¥6800 A・AVG 180
- 179 16日 モンスターパニッシュ テイチク ¥4800 TBL
- 180 16日 牧場物語～ハーベストムーン～ パック・イン・ソフト ¥5800 SLG
- 181 16日 桃太郎電鉄V（ブイ） ハドソン ¥5800／TBL 198
- 182 16日 GUNPEY（グンペイ） バンダイ ¥3800予定 PZG
- 183 16日 みちのく秘湯恋物語 Kai フォグ ¥3800／AVG
- 184 22日 PANZER FRONT アスキー ¥6800／SLG
- 185 22日 [illegible]-PEND CLUB VERSION vol.2 コナミ ¥2800 ETC 206
- 186 22日 [illegible] サクセス ¥1500 RCG
- 187 22日 SuperLite 1500シリーズ UNO サクセス ¥1500 TBL
- 188 22日 [illegible] サクセス ¥1500 TBL
- 189 22日 LOVE GAME'S わいわいテニス2 サンソフト ¥4800／SPG
- 190 22日 悠久幻想曲3 Perpetual Blue メディアワークス ¥5800予定／SLG
- 191 23日 ニチブツセレクトVol.1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～ 日本物産 ¥2800／TBL
- 192 25日 牧場経営的ボードゲーム うまぼりぃ コナミ ¥4800予定／SLG
- 193 12月 スペクトラルブレイド アイディアファクトリー ¥5800／SLG
- 194 12月 ザ・心理ゲーム5 ヴィジット ¥1500 ETC
- 195 12月 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章 SNK 未定／FTG 194
- 196 12月 鬼眼城 講談社 ¥5800予定／AVG
- 197 12月 KOUDELKA（クーデルカ） サクノス／SNK ¥6800／RPG
- 198 12月 ロックマン6 史上最大の戦い!! カプコン ¥2800 ACT
- 199 12月 森下卓八段監修 本格対戦将棋「聖」 カルチャーブレーン ¥1980／TBL
- 200 12月 ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ コンパイル ¥4980／PZG 20
- 201 12月 [illegible] スクウェア ¥7800 ETC 190
- 202 12月 チョコボスタリオン スクウェア ¥4800予定／SLG
- 203 12月 爆走デコトラ伝説2 男人生夢一路 スパイク 未定／RCG
- 204 12月 クラッシュ・バンディクー レーシング SCEI ¥5800／RCG 202
- 205 12月 XI[sái] JUMBO SCEI ¥5800予定／PZG
- 206 12月 LOVE&DESTROY SCEI ¥5800／ACT 196
- 207 12月 人生ゲームⅢ タカラ ¥5800／TBL
- 208 12月 超磁力戦士ミクロマン GENERATION2000 タカラ ¥5800 A・AVG
- 209 12月 ビーストウォーズメタルス 激突！ガンガンバトル タカラ ¥5800／ACT
- 210 12月 ～アート カミオン～芸術伝 TYO 未定／RCG
- 211 12月 Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ テクモ ¥5800／SPG
- 212 12月 蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう！Ⅱ トミー ¥5800／SLG 206
- 213 12月 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2 ナグザット ¥7800 TBL
- 214 12月 ナイナイの迷探偵 ナムコ 未定／AVG 205
- 215 12月 パーラー！プロ8 パチンコ実機シミュレーションゲーム 日本テレネット ¥5800／SLG
- 216 12月 パーラー！プロ・ジュニアVol.4 日本テレネット ¥5200／SLG
- 217 12月 おとなの遊び ニチブツコレクション2000 日本物産 ¥3800／TBL
- 218 12月 COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ) バンダイ ¥6800予定／AVG
- 219 12月 デジモンワールド デジタルカードバトル バンダイ ¥5800予定 AVG
- 220 12月 超隧王 バンダイビジュアル ¥5800／ETC 206
- 221 12月 第2次スーパーロボット大戦 バンプレスト ¥2000予定 S・RPG
- 222 12月 第3次スーパーロボット大戦 バンプレスト ¥2000予定／S・RPG
- 223 12月 [illegible] PZG

●冬発売予定のソフト

- 224 冬 リボルト アクレイムジャパン ¥2000 未定
- 225 冬 眠ル繭 アスミック エース エンタテインメント 未定／RPG
- 226 冬 峠MAX－G アトラス ¥5800予定／RCG
- 227 冬 ヘキサムーン・ガーディアンズ インクリメントP ¥6800予定／AVG
- 228 冬 STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～ エレクトロニック・アーツ・スクウェア ¥5800／AVG
- 229 冬 ロビン・ロイドの冒険 ガスト ¥5800 AVG 18
- 230 冬 ストリートファイターEX2 PLUS（仮） カプコン／アリカ 未定／FTG
- 231 冬 SuperLite 1500シリーズ 激突！四駆バトル サクセス ¥1500 RCG
- 232 冬 SuperLite 1500シリーズ WORLDCUP GOLF～IN ハイアットドラドビーチ～ サクセス ¥1500 SPG
- 233 冬 ストリートゴルファー サンソフト ¥5800／SPG
- 234 冬 キメろ！ヒーロー学園!! CSCメディアート ¥5800／SLG
- 235 冬 ベイグラント ストーリー スクウェア 未定 AVG
- 236 冬 CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT－ タイトー ¥5800／ACT
- 237 冬 電車でGO！ 名古屋鉄道編 タイトー ¥5800／SLG
- 238 冬 ぱけかの～愛田由美～ データム・ポリスター ¥3800 SLG
- 239 冬 ぱけかの～槙野史緒～ データム・ポリスター ¥3800 SLG
- 240 冬 ぱけかの～宝条院静香～ データム・ポリスター ¥3800 SLG
- 241 冬 THE TOWER OF BABEL テクノソレイユ ¥3800／PZG
- 242 冬 パズル DE ボーリング 日本システム 未定 PZG
- 243 冬 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ バンダイ ¥6800予定／SLG
- 244 冬 デビルマン バンダイ ¥5800予定／ACT
- 245 冬 アジト3 バンプレスト 未定／SLG
- 246 冬 サモンナイト バンプレスト 未定／S・RPG
- 247 冬 スーパーロボット大戦α バンプレスト 未定／S・RPG
- 248 冬 ドグウ戦記 ～覇王～ ビクターソフト ¥5800／SLG

●1999年発売予定のソフト

- 249 1999年 ウィザードリィ～DIMGUIL～ アスキー ¥6800／RPG
- 250 1999年 ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち エニックス 未定 RPG 36
- 251 1999年 あいたくて・・・～your smiles in my heart～ コナミ ¥6800予定／SLG
- 252 1999年 NHL BLADE OF STEEL コナミ 未定 SPG
- 253 1999年 スーパーブラックバスX2 スターフィッシュ 未定 SPG
- 254 1999年 PARTS' DIK バンプレスト ¥5800 ACT
- 255 1999年 Dear Friends ビジュアルアーツ ¥5800 SLG
- 256 1999年 蜃気楼回廊 プレ・ステージ ¥5800 AVG
- 257 1999年 花火2 魔法 ¥5800予定／SLG

●2000年1月発売予定のソフト

- 258 6日 DIRT CHAMP モトクロスNo.1 メディアリング ¥5800予定 RCG
- 259 20日 FOUR フォー タオ ヒューマン システムズ ¥2500予定 PZG
- 260 20日 PANDORA MAX SERIES vol.2 死者の呼び声 パンドラボックス ¥1980 AVG
- 261 27日 幻想のアルテミス 翔泳社 ¥6800 AVG
- 262 27日 着信メロディだもん Volume2 ビング ¥1980／ETC
- 263 1月 Knights of GENESIS～神々の黄昏～ エスコット ¥5980／S・RPG
- 264 1月 NEUES（ノイエス） エスコット ¥5980／AVG
- 265 1月 夏色剣術小町 NECインターチャネル ¥6800予定／SLG
- 266 1月 Race the Best Vol 1 大阪湾岸バトル エム・ティー・オー ¥2800 RCG
- 267 1月 SD飛龍の拳～エピソード1 奥義の書～ カルチャーブレーン ¥2800 FTG
- 268 1月 スーパーチャイニーズファイターDX カルチャーブレーン ¥1980／FTG
- 269 1月 That's QT（ザッツキューティ） コーエー ¥4800／SLG
- 270 1月 キミにSteady シーディーブロス 未定 SLG
- 271 1月 シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！ ジャレコ ¥5800／A・RPG
- 272 1月 GUNDRESS（仮） スター フィッシュ 未定 SLG
- 273 1月 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2 スパイク 未定／RCG
- 274 1月 BEAT PLANET MUSIC SCEI ¥5800 ETC 200
- 275 1月 20世紀ストライカー烈伝 ダズ ¥5800予定／SPG
- 276 1月 レスキューショット ブービーぼー ナムコ 未定 STG
- 277 1月 FISH EYES Ⅱ パック・イン・ソフト ¥5800 SPG
- 278 1月 聖戦士ダンバイン（仮） バンダイ ¥6800予定 S・RPG
- 279 1月 スーパーロボット大戦EX バンプレスト ¥2000予定／S・RPG
- 280 1月 爆流 フジミック ¥5800 SPG
- 281 1月 HOSHIGAMI（ほしがみ）－沈みゆく蒼き大地－ マックスファイブ ¥4800予定／S・RPG

●2000年2月以降発売予定のソフト

- 282 2月 [illegible]ウイン[illegible]た聖[illegible] [illegible] S・RPG 16
- 283 2月 華蘭虎龍学園～ときめき編～ J・ウイング ¥2800予定／TBL
- 284 2月 ポポロクロイス物語Ⅱ SCEI 未定／RPG
- 285 2月 LATTICE－200EC7－ ヌーサイト ¥5800予定 STG
- 286 2月 Tactical Armor Custom ガサラキ バンダイ ¥5800予定／SLG
- 287 2月 PANDORA MAX SERIES vol.3 ラピッシュ・ブレイズン パンドラボックス ¥1980／RPG
- 288 2月 避難勧告シミュレーター KENKIいっぱい～気分を晴らして使えていようか～ ファンコミュニケーションズ ¥5800 SLG
- 289 2月 ハッピィサルベージ メディアワークス ¥5800予定／AVG 10
- 290 3月 華蘭虎龍学園～むねきゅん編～ J・ウイング ¥2800予定 TBL
- 291 3月 EVE ZERO ネットビレッジ 未定／AVG
- 292 3月 PANDORA MAX SERIES vol.4 リストラの朝 パンドラボックス ¥1980 AVG
- 293 4月 華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～ J・ウイング ¥2800予定／TBL
- 294 4月 PANDORA MAX SERIES vol.5 Catch～気持ちセンセーション～ パンドラボックス ¥1980 AVG
- 295 5月 PANDORA MAX SERIES vol.6 闇の瞳（やみのさなぎ） パンドラボックス ¥1980／AVG
- 296 春 蜃気楼 ヴィジット 未定／ETC
- 297 春 賭博黙示録カイジ（仮） 講談社 ¥5800予定 SLG
- 298 春 DRIVER スパイク 未定 ACT
- 299 春 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST（仮） パイオニアLDC 未定／AVG
- 300 春 青の6号 Antarctica バンダイビジュアル ¥6800 AVG 204
- 301 春 星界の紋章 バンダイビジュアル ¥5800予定／SLG
- 302 春 作曲するんだもん ダンスリミックス編 ビング ¥2480予定／ETC
- 303 春 EVERGRACE フロム・ソフトウェア 未定／A・RPG 62
- 304 夏 Lowrider Hop & Dance（仮） TYO 未定／ETC
- 305 2000年 FAVORITE DEAR the everlasting voices（仮） NECインターチャネル 未定／SLG
- 306 2000年 BRAVE SAGA2 タカラ 未定／S・RPG
- 307 2000年 テイルズ オブ エターニア ナムコ 未定／RPG
- 308 2000年 [illegible]カハカ[illegible]2 プロデュース 未定 ETC
- 309 2000年 バトルシップヤマト ロックウェルインターナショナル ¥3800／STG

●発売日未定のソフト

- 310 未定 トリフェルズ魔法学園 初等部 アスキー 未定／AVG
- 311 未定 RPGツクール4 アスキー 未定 ETC
- 312 未定 ぽのぽーど アミューズ ¥4800／TBL
- 313 未定 サクセスストーリー アルトロン ¥7800／SLG
- 314 未定 格ゲー野郎 Fighting Game Creator インクリメントP 未定／ETC
- 315 未定 聖霊機ライブレード ウィンキーソフト 未定／S・RPG
- 316 未定 SYNCHRONICITY～シンクロニシティ（仮） ADM 未定 AVG
- 317 未定 THE RUINS～ルーインズ（仮） ADM 未定 AVG
- 318 未定 メルクリウスプリティ NECインターチャネル 未定 SLG
- 319 未定 メイン・ローター（仮） エフコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG
- 320 未定 Jリーグ エキサイトステージV1 エポック社 未定 SPG
- 321 未定 サーキットの狼Ⅱ モデナの剣 エム・ティー・オー 未定／RCG
- 322 未定 ガイアマスター 神々のボードゲーム（仮） カプコン ¥5800／TBL
- 323 未定 カプコンアドベンチャー（仮） カプコン 未定／AVG
- 324 未定 バイオハザード ガンサバイバー（仮） カプコン 未定／STG
- 325 未定 ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの カプコン 未定／RPG 58
- 326 未定 ロックマンDASH2（仮） カプコン 未定／RPG
- 327 未定 シェラザード伝説 黄金の帝国（仮） カルチャーブレーン 未定 RPG
- 328 未定 飛龍の拳コレクション（仮） カルチャーブレーン ¥5800／ACT
- 329 未定 飛龍の拳「Ｚｉｏｖ」 カルチャーブレーン ¥3800／FTG
- 330 未定 ARKS1000 クレインベンション 未定／AVG
- 331 未定 DANGAN～弾丸～（仮） ケイエスエス ¥5800／ACT
- 332 未定 アンジェリーク トロワ コーエー 未定 SLG
- 333 未定 エルダーゲート コナミ 未定／RPG
- 334 未定 GRUDA サイバーテックデザイン 未定／SLG
- 335 未定 DOOPERS サイバーテックデザイン 未定／RCG
- 336 未定 FENSER サイバーテックデザイン 未定／SLG
- 337 未定 PROJECT CHAOS サイバーテックデザイン 未定／STG
- 338 未定 Dinobreeder another progress J・ウイング ¥5800予定 ACT
- 339 未定 バーチャルリモコン（ヘリパートⅠ） スリーディ 未定／ETC

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
340	未定	Pocketじまん	SCEI	¥3800予定／ETC
341	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL
342	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG
343	未定	汽車でGO！	タイトー	¥5800／SLG
344	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG
345	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG
346	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド（仮）	Tears	未定／AVG
347	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～（仮）	Tears	未定／SPG
348	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG
349	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定／ETC
350	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG
351	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG
352	未定	ボクシング（仮）	ビクターソフト	未定／SPG
353	未定	オーガリアン～亜人伝～（仮）	ビジュアルアーツ	未定／RPG
354	未定	LIPROS（仮）	ビジュアルアーツ	未定／ACT
355	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG
356	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG
357	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定　AVG
358	未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシードユニ	¥5800　SLG

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
359	4日	A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定　SLG
360	4日	アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL
361	4日	決戦	コーエー	未定／SLG
362	4日	ストリート麻雀トランス　麻神2（仮）	サンソフト	未定／TBL
363	4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	未定／RPG
364	3月	スカイサーファー（仮）	アイディアファクトリー	未定　SPG

●2000年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
365	春	AI囲碁2001（仮）	アイフォー	未定／TBL
366	春	AI将棋2001（仮）	アイフォー	未定　TBL
367	春	AI麻雀2001（仮）	アイフォー	未定　TBL
368	春	WILD WILD RACING	イマジニア	未定　RCG
369	春	XFIRE－クロスファイアー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT
370	春	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話（仮）	コナミ	未定／STG
371	春	実況パワフルプロ野球7（仮）	コナミ	未定／SPG
372	春	実況ワールドサッカー2000（仮）	コナミ	未定／SPG
373	春	ドラムマニア（仮）	コナミ	未定／ETC
374	春	麻雀やろうぜ2（仮）	コナミ	未定／TBL
375	春	I.Q REMIX（仮）	SCEI	未定／PZG
376	春	グランツーリスモ2000（仮）	SCEI	¥5800予定／RCG
377	春	電線（仮）	SCEI	未定／ACT
378	春	FANTAVISION（仮）	SCEI	未定／ACT
379	春	ボクと魔王（仮）	SCEI	未定／RPG

●2000年夏以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
380	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG
381	8月	マジカルスポーツ Pro Golfer（仮）	魔法	未定／SPG
382	夏	鬼武者（仮）	カプコン	未定／未定
383	夏	SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT
384	夏	ロードスタートロフィー2000	タイタスジャパン	未定／RCG
385	夏	UNiSON（仮）	テクモ	未定／ACT
386	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT
387	夏	東大将棋　四間飛車道場（仮）	毎日コミュニケーションズ	未定　TBL
388	10月	マジカルスポーツ　CATCH BASS CLUB2（仮）	魔法	未定／SPG
389	冬	ダーククラウド（仮）	SCEI	未定／RPG
390	冬	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	SCEI	未定／RPG
391	2000年	ロボコップ	タイタスジャパン	未定／ACT
392	2000年	Kunai（仮）	テクモ	未定／ACT

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
393	未定	花と太陽と雨と（仮）	アスキー	未定　A・AVG
394	未定	パニック サーフィン（仮）	アスキー	未定／SPG
395	未定	撞球 ビリヤードマスター2（仮）	アスク	未定／TBL
396	未定	サイドワインダーMAX（仮）	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG
397	未定	プロ麻雀 極 NEXT（仮）	アテナ	未定／TBL
398	未定	3D リアル・ドライブ（仮）	ヴィアール・ワン	未定／RCG
399	未定	聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定／未定
400	未定	新COOL BOARDERS（仮）	ウエップシステム	未定／SPG
401	未定	ファイティング イリュージョン K-1グランプリ（仮）	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG
402	未定	峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG
403	未定	エキゾチカ（仮）	エニックス	未定／A・RPG
404	未定	スターオーシャン3（仮）	エニックス	未定／RPG
405	未定	ソネット（仮）	エニックス	未定／ETC
406	未定	バストアムーブ3（仮）	エニックス	未定／ETC
407	未定	BBD2000（仮）	エニックス	未定／SLG
408	未定	Fighting QTs（仮）	エニックス	未定／ETC
409	未定	チューニングカーレースゲーム（仮）	エム・ティー・オー	未定／RCG
410	未定	Fly HiGH（仮）	ガスト	未定／RCG
411	未定	バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG
412	未定	EX3 THE STREET FIGHTER（仮）	カプコン／アリカ	未定／FTG
413	未定	玉繭物語2（仮）	元気	未定／RPG
414	未定	真・三国無双（仮）	コーエー	未定　ACT
415	未定	ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	未定／S・RPG
416	未定	麻雀大会Ⅲ（仮）	コーエー	未定／TBL
417	未定	ライゼリート（仮）	コナミ	未定／未定
418	未定	上海V（仮）	サンソフト	未定／PZG
419	未定	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG
420	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG
421	未定	バウンサー（仮）	スクウェア	未定／ACT
422	未定	WRC（仮）	スパイク	未定／RCG
423	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／SLG
424	未定	井出洋介の麻雀家族2（仮）	セタ	未定／TBL
425	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG
426	未定	L'Arc～en～Ciel（仮）	SME	未定／ETC
427	未定	立体忍者活劇 天誅2（仮）	SME	未定／ACT
428	未定	電車でGO！ シリーズ（仮）	タイトー	未定／SLG
429	未定	チョロQ HG（仮）	タカラ	未定／RCG
430	未定	レイクマスターズEX（仮）	ダズ	未定／SPG
431	未定	3Dゴルフ（仮）	ティーアンドイーソフト	未定／SPG
432	未定	グラップラー刃牙（仮）	トミー	未定／FTG
433	未定	徹萬 免許皆伝（仮）	ナグザット	未定／TBL
434	未定	500GP	ナムコ	未定／RCG
435	未定	新リッジレーサー（仮）	ナムコ	未定／RCG
436	未定	鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	未定／FTG
437	未定	パイロットになろう！2（仮）	パックインソフト	未定／SLG
438	未定	BLOODY ROAR 3（仮）	ハドソン	未定／FTG
439	未定	BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT
440	未定	機動戦士ガンダム（仮）	バンダイ	未定／ACT
441	未定	F-1（仮）	ビデオシステム	未定／RCG
442	未定	爆流2（仮）	フジミック	未定／SPG
443	未定	森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL
444	未定	ワールド・ネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	未定／SLG
445	未定	FX・パイロット（仮）	ローカス	未定／STG
446	未定	ソウルサーフィン（仮）	童	未定／ACT

■好評発売中

ピクシーガーデン 公式攻略ガイド
定価：1,400円+税

電撃ウラワザ王 超新作最速版 '99年3月～9月
定価：800円+税

ゼウスⅡ カルネージハート **公式攻略ガイド**
定価：950円+税

夕闇通り探検隊 公式攻略ガイド
定価：980円+税

スーパーロボット大戦コンプリートボックス
バーチャルスタジアム **完全攻略ガイド**
定価：1,500円+税（CD-ROM付き）

立体忍者活劇 **天誅　忍 凱旋　虎の巻任務作成ガイド**
定価：1,500円+税（CD-ROM付き）

電撃攻略王DEEP
SDガンダム **GGENERATION-0 超完全攻略バイブル**
定価：1,600円+税

■10月発売予定

モンスター・コレクション ～仮面の魔道士～ **公式攻略ガイド**
28日発売予定　定価：950円+税

■11月発売予定

ククロセアトロ～悠久の瞳～ 公式攻略ガイド
18日発売予定　価格未定

ゲートキーパーズ 完全攻略ガイド
18日発売予定　価格未定

パックマンワールド 20thアニバーサリー **完全攻略ガイド**
中旬発売予定　価格未定

真・魔装機神 PANZER WARFARE **完全攻略ガイド**
25日発売予定　価格未定

ハイスクール・オブ・ブリッツ 公式攻略ガイド
25日発売予定　価格未定

■12月発売予定

蒼魔灯 公式攻略ガイド
9日発売予定　価格未定

グローランサー 公式攻略ガイド
中旬発売予定　価格未定

ぽけかの 公式攻略ガイド
16日発売予定　価格未定

悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド
22日発売予定　価格未定

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

CAPCOM
ジョセフ：
「承太郎！　出ろ
承太郎：
「てめーの脳に傷を付けずひっこぬく、
スタンドは機械以上に正確な動きをす
ただの
エテ公じゃねぇ！
ひょっとすると
こいつが!?
魂を払って
いただき
ましょうか。
オラ
オラ
ジョジョの
奇妙な冒険